

本期焦点：《命令与征服3——凯恩之怒》战役揭秘攻略
售价6元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第268期
www.popsoft.com.cn
11
地下城与勇士
D·N·F
超人气格斗网游
《地下城与勇士》6月王者降临
2008年腾讯最特权网游
無双
OROCHI
P28
P45
P95
失落的艾泽拉斯
一起域名丢失事件背后的疑惑
玻璃后的自己
透明时代的电脑隐私保护
你玩它有啥用啊！
"无双"系列游戏之批判
ISSN 1007-0060
11
9 771007 006005


官方网站:http://www.chibi.com
完美特服号QQ:96061
赤壁
www.chibi.com
首部资料片
霸者大陆
5月22日国战开启
三军混战 武将单挑 科技建设 国战2.0
intel
Core 2
Duo
完美时空
PERFECT WORLD
完美一卡通
PERFECT CARD
北京完美时空网络技术有限公司
http://www.wanmei.com
客服电话:(010)58859168
读者回复个人详细信息至chibipm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！
合作伙伴:
NESCAFÉ
海尔润眼电脑
英特尔
酷睿 2 双



民族大作
绿色免费
3D盛宴·魅力天下
天下
贰
【魍魉】门派
《天下贰》6月6日开启
不删档不限号内测！
大气魄·大场景·大震撼
无敌灵兽，元魂幻化
体验上古玄幻
北斗七星阵，四象八卦田
探索中华副本
角斗、攻城，多势力策略征战
亲历烽火战场
自爆，御剑，腾云，箭雨……
感受八大门派独门绝技
奖
立刻注册，抢拿好礼 http://tx2.163.com/dz
網易 NetEase
www.163.com
客服电话：020-83918163



武林群侠传
Online
50.catv.net
即将
正式公测
无论海角天涯
都上武林群侠
前所未有的动态武侠网游
昔日单机精典 今朝网游盛典
免费一万年
中广网
WWW.CATV.NET
官方网站：http://50.catv.net
客服电话：010-63938220
客服邮箱：50service@mail.catv.net

CONTENTS 目录

2008年第11期 总第268期

11
2008
本期推荐

新品初评

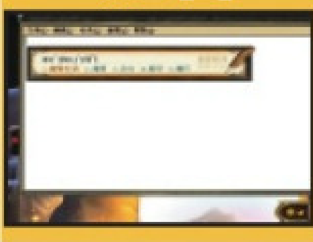
幻响神州i-Jerry音箱



制造i-Jerry的材料是一种稀土，使用该材料制造的声纳是世界上性能最好的声纳设备……

实用软件

“魔兽”盛宴
——Vista界面的风格化



这是给所有喜爱WoW的读者准备的一桌Vista下丰盛的WoW风格系统大餐。

前线地带

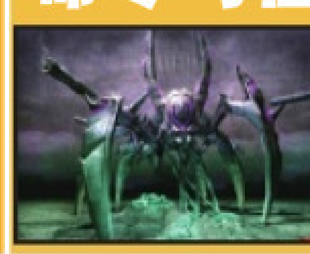
《黑手党Ⅱ》全面前瞻



失落天堂令人怀念，帝国城繁花似锦，2K Czech即将带来这款经典游戏的续集。

攻城略地

命令与征服3
——凯恩之怒



游戏界最著名的秃子又回来了，我们没有理由不去好好的关照他一下。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年06月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

前线地带

编辑部报告

3G全面评测攻略——最终预告

中国的3G雷声已经响了几年，终于在今年的4月下了第一场雨：TD-SCDMA已经正式开始试商用。数万个测试3G手机和USIM卡号很快被抢购一空，对于国人来讲，这不仅是一场革命性新技术的开始，更掺杂着复杂的民族与国家情绪。TD-SCDMA是中国继1G、2G时代完全跟随国外厂商之后，第一次在通信产业的技术上游加入自己的影响。在发展经济学的理论中，后进国家要追赶先进国家，重要的一条就是“干中学”，如果始终在关键技术之外游走，就永远得不到关键技术，就永远需要为别人提供的关键技术买单——这就是TD-SCDMA对于中国最大的意义。

从技术本身来讲，3G的3种主流标准TD-SCDMA、WCDMA、CDMA 2000互有千秋，谁都没有绝对性质的领先优势。因此现在对于中国来说，也许最大的问题只是TD-SCDMA的推广能否搭配上相应的执行力。这次的试商用无疑就是该执行环节中极重要的一节，也是TD-SCDMA第一次向普罗大众展示它真实的面貌。它的开展以及测试后的评估与改进，将直接影响未来TD-SCDMA或者整个3G产业在中国的命运，可以说我们正处于一个历史性的关键点上，未来我们的具体体验将很大程度从这一点发散而出。作为一家媒体，我们没有理由不对其投以诚挚的关注。

在08期的编辑部报告中，我已经做出了预告，经过一个月的努力，在下一期中，你将可看到我们是如何参与到这场试商用测试中，以及我们得到的最后测试结果与分析。同时，你还可借此专题，展望未来将出现在你身边的丰富多姿的3G应用，而实际上随着TD-SCDMA的试商用，这一切根本就离你不远了。更重要的是，你可凭借此系统了解3G的整个发展过程，TD-SCDMA所遭遇的诸位强敌（除了WCDMA、CDMA 2000之外还包括EDGE、WiMAX等），TD-SCDMA在整个3G技术群中的位置，以及我国选择该技术的来龙去脉……

总之，一场TD-SCDMA的3G突围战已经开始，诸位看客，如果没有亲手拿到手机，就不要错过我们下期的专题。

King@popsoft.com.cn

完成于3G测试中

下期预告

新品初评： AMD Phenom三核处理器评测
专题企划： 网络成瘾问题再探
在线争锋： “魔兽”盗号者的末日？
攻城略地： 彩虹六号——维加斯2

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者



奖品为《游龙在线》拼图一套

河北 陈俊鹏	宁夏 许雅莉
山东 洪建平	湖南 张思远
福建 董美欣	浙江 赵 珅
湖北 潘文昌	江苏 俞远思
山西 陈 伟	上海 张 岩

评刊幸运读者



奖品为漫步者音响一套

北京 叶青青	甘肃 高 平
云南 刘国栋	江苏 董建国
吉林 余自芳	天津 杨远宁
新疆 张秋亮	辽宁 汤宝亮
陕西 尹 喆	广东 冯 斌

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



音箱 • 耳机 • 汽车音响



音箱设计大师 – 菲尔 • 琼斯







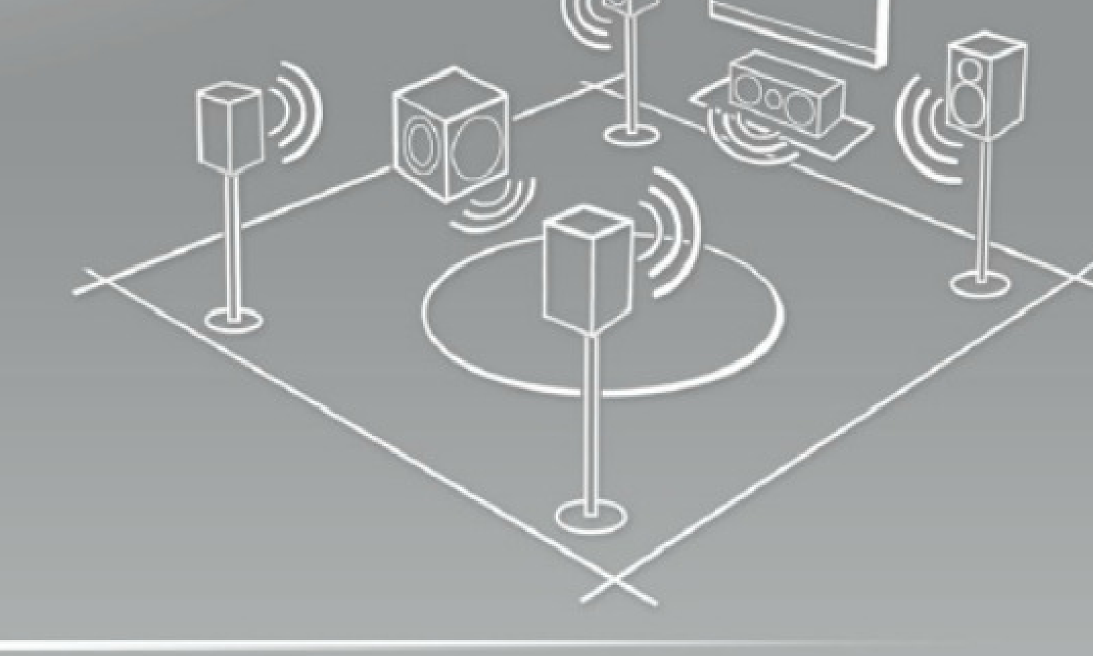
S级多媒体音箱

大道 · 擎天









音箱设计大师 Phil Jones 主持设计，注重声场的营造，讲究瞬态、动态的表现。在用于电影、音乐、游戏用途时均有令人惊讶的表现。280W 的强大功率，可胜任高级桌面影院、小型家庭影院、卧室影院的组建

每只卫星箱功率 32W，提供震撼环绕效果，采用 25mm 口径高品质球顶丝膜高音单元以及大磁钢的 3.5 英寸中音扬声器。中置环绕音箱采用哑铃式结构。所有卫星箱都通过两阶分频器进行校调，用于音乐欣赏时也有突出表现

低音箱功率 120W，采用单 10 英寸主动式和双 10 英寸被动式驱动单元，消除传统声学结构的风噪弊端，提供汹涌低音感受同时，还能保证低音表现更加干净更有层次。低音箱发声上限低，因此摆放更加随意。低音箱和卫星箱衔接也更加良好

采用高级数字线控器，全新的操控体验各项参数，一目了然显示屏可 7 级亮度调节支持红外遥控，实现可视化的参数调节操控项目丰富易用，带有音量保护功能具备实用 Boost 音量推进功能

北京：010-51280136	广州：020-87517233	上海：021-54249440	武汉：027-87651768	重庆：023-68790987	沈阳：024-62125255	呼市：0471-6808380	兰州：0931-8261696
天津：022-23004819	深圳：0755-61362829	杭州：0571-88380490	长沙：0731-2922069	成都：028-86313897	哈尔滨：0451-82834896	包头：0472-3318140	银川：0951-6031248
石家庄：0311-85200337	南宁：0771-2982254	南京：025-83619514	郑州：0371-63912631	贵阳：0851-5822376	长春：0431-85617779	镇江：0511-85241702	临沂：0539-3037299
廊坊：0316-2092200	厦门：0592-2227890	无锡：0510-82768941	济南：0531-86957774	昆明：0871-5034101	吉林市：0432-6922909	徐州：0516-87323089	合肥：0551-3664575
唐山：0315-2842341	福州：0591-83364191	常州：0519-86908751	青岛：0532-83836687	南昌：0791-6250812	大连：0411-84522266	香港：00852-23860928	西宁：0971-6127925
太原：0351-7230997	海口：0898-66718548	苏州：0512-62068911	烟台：0535-6661727	西藏：0891-6335568	西安：029-85531816	澳门：00853-404299	乌市：0991-2819931

北京爱德发科技有限公司　深圳市漫步者科技股份有限公司　免费咨询电话 :800-810 – 5526　www.edifier.com　北京市著名商标、北京名牌产品

Hi，音乐鼠！
——幻响神州i-Jerry音箱

■晶合实验室 壹分

厂商：幻响神州（i-mu） 上市状态：已上市
售价：780元 咨询电话：010-51660078
附件：说明书、连接线、功放等
推荐：愿意尝试新鲜事物的用户

也许是动画片《猫和老鼠》太受欢迎，也许因为今年是鼠年，因此市场中充满各式各样与老鼠相关的产品。如果只看外表，i-Jerry是一款让人捉摸不透的产品，体积和茶杯差不多大，造型像一只蹲坐在桌面上的卡通老鼠，有大大的耳朵和小小的爪子，背后还有一条长长的尾巴。转过身在它的屁股上还有Mini USB、音频输入和电源输入接口，正面的耳朵上则有+、-和“快进/倒退”标识，类似鼻子的地方印着大大的“播放/暂停”标识。拿在手里，i-Jerry的感觉沉甸甸，周身上下严丝合缝，除了几个接口之外没有其他开放性的孔洞，在它的底部是一个光滑的圆形金属盘，中间还有一个小一点的圆形软胶垫。如果说它是台个人音频播放器，却没有输出接口，无法听到声音；如果说它是台Mini音箱，又找不到任何像是扬声器的设备，很让人摸不着头脑。

侧面看更像老鼠



耳朵可用来调节音量和快进/后退

记忆力好的读者或许还有印象，在本刊2005年第16期的“数字码头”栏目中曾经介绍过一种采用特殊稀土材料制造的扬声器，这种扬声器与传统的扬声单元不同，没有音圈、振膜等机械结构，可以说是一段“实心铁疙瘩”。实际上i-Jerry正是一款这样的产品，它利用共振原理神奇地发声，因此也被称为“固态扬声器”，不怕摔、不怕水，造型可以千变万化不受结构限制，不用专门的箱体空间和声学结构。



“屁股”上的接口

制造i-Jerry的材料是一种被称为“超磁致伸缩材料”的“铽镝铁”稀土。1842年焦耳发现磁场中的物质尺寸会发生变化，这一现象被称为“磁致伸缩”，又称为“焦耳效应”。铽镝铁材料在磁场作用下的尺寸变化，为传统磁致伸缩材料的几十倍到上百倍，可将磁能转换为机械运动，可被用于军工、机械、电子、石油、纺织、医疗、航空航天等领域。利用该材料可制造出具有极高水准的声学仪器，例如使用该材料制造的声纳探测距离可达近万公里，是世界上性能最好的声纳设备。



发声的奥秘在于产品底部

这款产品的发声奥秘全在平滑的底部，借助中央隆起的软胶垫，i-Jerry可平稳地放置在任意平滑表面上，并具有高约2mm左右的空间，这样就可将超磁致伸缩材料产生的振动传递到桌面、地板甚至墙壁上，从而利用共振原理发声。实际上如果将i-Jerry悬空放置，我们一样可听到声音，只是其底部的振动面积太小，导致音量过小。

除了充当一款Mini音箱，i-Jerry还内置了1GB闪存颗粒和音频解码模块，只要将MP3等音频文件通过USB接口传入i-Jerry中，即可当作一台具备扬声器的个人音频播放器来使用。i-Jerry的重量约740g，不算很重，不过由于需要外接电源才能驱动，因此影响了便携性。这款产品的总体音质表现与目前大部分便携式音箱处于同一水准，中高频较好，低频较弱。测试中我们发现，i-Jerry的音色与音质特点受共振面材料的影响较大，在不同材质的表面上可以获得截然不同的音色，共振材质密度越大，其音色越冷，总体来看还是在木质表面上的音色最好。

“尾巴”平时插在USB接口上



i-Jerry是一款不错的产品，造型乖巧可爱，做工精致，体积小巧，独特的发声原理使它可适用于多种不同的环境，内置MP3播放功能则进一步拓展了它的应用范围。非常适合桌面空间有限的用户，当然用来送礼也是很有个性的选择。







魔幻触控

——摩托罗拉E8音乐手机

■晶合实验室 壹分

厂商：摩托罗拉（Motorola）	上市状态：已上市
售价：2650元	咨询电话：800-810-5050
附件：样机不详	推荐：喜爱音乐的年轻用户

E8是摩托罗拉E系列音乐手机的新作，产品外观具有浓郁的MOTO特色，轻薄的直板造型类似之前的L系列产品，而正面的半透明材料和触摸式键盘又令人联想到红极一时的V8。同时这款产品还是摩托罗拉第一款使用横向液晶屏的Linux系统音乐手机，但这些都不足以表达出E8独有的“酷炫”魅力。它最吸引人的地方在于独特的触控感受、多功能键盘以及高达2GB的“海量”内存。

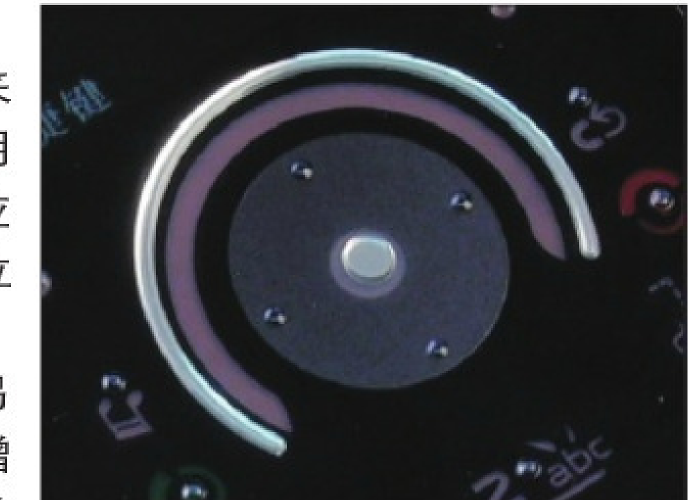


E8的内存容量高达2GB

这款产品采用传统的直板设计，整体做工和用料都令人满意。从侧面看手机轮廓为平行四边形，外壳除背部以外均覆盖一层坚硬的珐琅质材料，具有珠宝般晶莹通透的质感，并且坚固耐磨。后盖表面经过类肤质处理，触感柔顺，内部则衬以铝合金背板以增加强度。E8的操控布局与E2等产品相同，开关/键盘锁位于机身右侧，3.5mm耳机插孔位于机身顶部，并且增加了防尘盖。


从侧面看机身轮廓为平行四边形

E8的触控键盘与传统产品完全不同，表面设有凸点与按键位置对应，便于用户在键盘灯关闭时定位。从操控方式和使用感受来看，E8采用了两种不同的触控技术。在传统4向键的外沿环绕着一段弧形的“轨道”，摩托罗拉将之称为“ModeShift”技术。操作方式和功能类似iPod中的触摸式转盘，用于菜单、曲目等切换。从我们的测试过程来看，ModeShift的出现的确简化了用户的操作，提升了效率。不过其反应有些过于灵敏，在快速切换中的定位需要用户花费一段时间去适应。


圆弧形的ModeShift触摸式转盘

除了ModeShift，E8还采用了另外一种触控技术。通过在键盘下方增加的感应装置和振动模块，让触控键的感觉不再那么生硬——当用户按下键盘时，手机会感应到指尖施加的压力，然后通过振动模块的振动造成一种按键因受力而凹陷的感觉。值得强调的是，E8拥有多个振动模块，分布在键盘下方不同的位置，而不是简单地依靠手机原有的振动模块来应付，因此营造出更加逼真的效果。轻轻敲击手机，甚至可以察觉振动模块中的簧片在共振。在我们测试的过程中，每个用过这款产品的人都对这种独特的触控键盘表现出浓厚的兴趣和喜爱之情，这也说明了摩托罗拉在触控技术改良方面的成功。

针对手机的操控方式，E8也作出了极具个性化的改进。触控键盘拥有正常、音乐播放、拍照3种工作状态。在不同的状态下，键盘所显示的内容和按键功能也不尽相同。当用户开启手机内置的音乐播放器后，键盘将自动切换到音乐播放状态，数字输入功能和数字键的背光同时关闭，而隐藏在键盘中的音乐播放器控制按键背光亮起，便于用户操作。若用户启动拍照功能，键盘则转为显示变焦、拍摄模式切换等快捷键。这种自动切换的操作方式，避免了用户在使用中误操作的可能，同时也带来方便和新奇的操作体验。

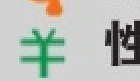

音乐播放模式下的键盘


拍照模式下的键盘



除了操控方式，E8上还有一些不易为人察觉的细微改进。例如将E2的SD插槽改为Micro SD以控制产品体积，给耳机和mini USB接口增加了防尘盖，后盖采用了金属材质并经过类肤质处理，扬声器的功率也有所增加。整体来看，这款产品非常适合喜爱音乐的年轻人，独特的操控感受令人爱不释手。





炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



弹指间的愉悦
——微软新款键盘与无线鼠标

■晶合实验室 壹分

微软出品的键盘和鼠标在用户中一直拥有良好口碑，优秀的人体工学设计、强大的性能和全面的功能更是其中高端产品的标志。近期，微软正式对外公布了多款键鼠新品，其中数字多媒体3000键盘面向主流商务用户，无线霸雷鲨7000鼠标则定位于高端市场。

安静精致，功能全面
——数字多媒体3000键盘

厂商：微软（Microsoft）
售价：待定
附件：驱动光盘、说明书等
上市状态：即将上市
咨询电话：800-820-3800
推荐：追求舒适手感的中高端用户
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：－



功能键的尺寸较小

微软数字多媒体3000键盘造型典雅大方，整体轮廓呈长方形，边角采用大圆弧过渡，外观以黑色为主，边框处辅以银白色的装饰条，而多媒体快捷键和其他常用快捷键则镶嵌在银白色的装饰带中，十分外观精致。由于集成大量的快捷键，常见的多媒体键盘往往身材臃肿，相比之下这款产品显得更加小巧紧凑，整体尺寸介于标准键盘和大部分多媒体键盘之间。虽然主要按键尺寸和间距均为标准设计，但由于采用了小型化的快捷键和F1～F12等功能键，使这款产品的外观看起来更加紧凑利落，比较适合商务应用环境。

“大退格、小回车键”设计

键盘的主键区为标准104键格局，采用微软键盘中常见的“大退格、小回车键”设计。所有按键采用工程塑料制造，强度高且耐磨，键帽面积适中，表面纹路清晰细腻，触感良好。键帽上的字迹采用特殊的金属银色涂料印刷，既漂亮又不易磨损，快速输入时的噪声比许多号称“静音”的同类产品还小。根据厂商的资料，这款产品键帽表面的凹陷弧度经过精心计算，数据来自微软的“万人指模”库，实际测试中我们发现其对指尖、指肚的贴合度的确较好。

从侧面看按键呈阶梯状排列，整体键面与桌面夹角较小，用户可以通过键盘底部的支脚调整高度，有助于缓解输入时手指手腕的疲劳。最下方一排按键的边缘具有一定的弧度，可以减少与手掌刮蹭带来的不适。其按键键程较短，回弹轻柔，具有一定的段落感。不过受键程较短的影响，长时间输入的手感还是无法与标准键盘相比，更适合输入速度快、按压力度较小的用户。该产品的大部分快捷键和Esc、F1～12等功能键较小，宽度与标准按键相近，但高度仅有一半左右。这样的设计可以节省空间，但也需要用户去适应，尤其是Esc键与其上方的快捷键距离较近，初次使用的用户容易误操作。

这款产品提供了全面的快捷键，并且允许用户通过驱动程序自行定义按键功能。除键盘顶部的多媒体快捷键和常用快捷键外，键盘左侧还添加了



左侧的快捷键



大部分按键兼具多项功能



键盘侧面

微软独有的放大/缩小、Filp 3D窗口切换等4个按键。这组按键在图片浏览和Office操作中能够提供极大的便利性，对于经常需要同时开启多个窗口的用户更为方便。主键区中的部分按键也被赋予了特殊的功能，用户可通过“Fn”键启用它们。这些按键以左手的A、S、D、F为核心分布，右手则是U、I、O、P等键，符合用户的指法习惯，熟练之后能够有效提升日常应用中的操作效率。另外这款产品还具备一定的防水性能，并带有一个较宽的一体化掌托。

舒适体贴，轻盈迅捷
——无线霸雷鲨7000鼠标

厂商：微软（Microsoft）	上市状态：已上市	炫目度：★★★★
售价：749元	咨询电话：800-820-3800	口水度：★★★★
附件：无线信号接收器、驱动光盘、说明书等	推荐：资金充裕的高端用户	性价比：★★☆

无线霸雷鲨7000是一款采用人体工程学原理设计的无线鼠标，只适用于右手用户，工作在2.4GHz频段，有效范围约10米并采用了分辨率达1000dpi的激光引擎。优秀的人体工学设计一直是微软鼠标产品引以为傲的资本，这款产品也不例外。造型一改过去的风格，变得更加流畅和轻盈，主要轮廓线均有银白色的装饰条点缀，非常漂亮。



这款产品拥有流畅的外观设计

这款产品背部拱起弧度较平缓，为了更好地容纳手指，鼠标背部的面积变窄。从鼠标正前方看去，背部呈较大坡度从右至左倾斜；大拇指一侧肩部高挑突出，形成宽大舒适的拇指凹槽，另一侧则呈阶梯状下降。因此有额外的空间分别用于小拇指与无名指的容纳，避免了手指与鼠标垫板的摩擦，使这款产品的舒适度得到极大提升。同时在其两侧的凹槽处采用了类肤质材料，触感很好。这款鼠标不具备配重调整功能，整体重量适中，高速移动操作也不会给手腕造成明显负担。



四向滚轮

无线霸雷鲨7000拥有5个可编程按键（包括滚轮）。左右按键与背部外壳一体化设计，按键行程较短，按键声音较小，反应干脆利落。滚轮依旧为微软特有的四向倾斜滚轮，无段落滚动设计，宽度适中，表面覆盖弹性较好的橡胶材质，并有“Microsoft”字样。另外两个功能按键位于拇指凹槽的上方，得益于宽大的凹槽和突出的肩部设计，功能键的操控非常方便又不易误触。鼠标背部中央设有一个特殊的LED灯，关闭时呈银白色，打开鼠标电源或充电时则发出绿色的光芒。

背部造型　鼠标正前方

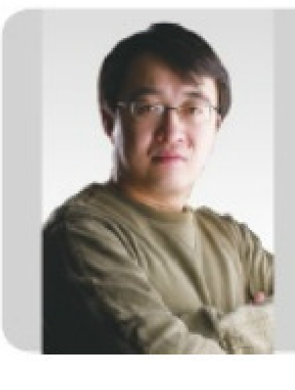
鼠标后方　宽大的拇指凹槽

这款产品采用一枚AAA电池供电，并带有一个专用充电底座。厂家提供的包装中赠送一枚比亚迪1000mAh 1.2V AAA充电电池，闲置时将鼠标放置在底座上即可充电，非常方便。鼠标底部采用4个椭圆形垫脚，面积较大，因此移动中的稳定性较好。



充电底座和无线信号接收器

晶合实验室测试联盟



微软数字多媒体3000键盘在各方面都表现出了较好的素质，虽然键程略短，但依然保持了较好的击键手感，丰富的功能键设置可让用户使用更加轻松。无线霸雷鲨7000则具有抢眼的外观和良好的握持感，性能也不落下风，适合手掌宽大的用户。虽然这是两款相对独立的产品，并未以套装的形式出现，不过我们认为二者在外观设计、功能以及使用感受方面具有相当高的契合度，经济条件较好的用户配套使用也未尝不可。

"右倾"又薄
——明基DC X800数码相机

■晶合实验室 壹分



厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：2499元 咨询电话：400-888-0666
附件：驱动光盘、说明书等
推荐：追求便携性的用户

作为明基X系列数码相机的最新产品，X800在轻薄方面再次有所突破。机身最薄处只有9.8mm，重量约144g（实测，含电池、存储卡）。除了轻薄之外，这款产品的造型也与众不同。镜头位于机身左上角，而非传统的机身右边，同时用一片特殊镜片取代了镜头盖，这样的设计在最近的产品中独一无二。除了造型的特殊，该产品还具备影音播放功能，支持MP3和AVI格式文件的播放。

由于镜头位置的变化，该产品的左侧机身厚度为14mm，与10mm左右的右侧机身组成独特的阶梯状造型。左侧机身表面采用银白色的金属材质，右侧则为抛光处理的塑料材质。机身背面的主要空间为3英寸LTPS取景屏占据，屏幕拥有23万像素，测试中表现中规中矩。屏幕右侧是主要操控区，沿用了明基X系列数码相机的传统布局，简洁直观，变焦拨杆在影音播放时负责音量调节。



独特的镜头位置



机身背面的布局

机身顶部和侧面的挂绳环采用金属材质。受厚度的限制，电源开关等按键均被设计为长条状，快门位于镜头上方，几乎占用了机身一半的厚度。受机身体积的限制，电池舱与存储卡插槽在机身底部并列排放，并只支持Micro SD，耳机接口位于底部最右侧。值得称赞的是在追求轻薄化的同时，明基仍然坚持保留了相机底部的三脚架螺孔。

X800的镜头采用潜望式结构，拥有3×光学变焦能力，物理焦距6.3～18.9mm，等效焦距为38～114mm，覆盖了大部分常用焦段，但在广角拍摄方面略有不足。这枚镜头的最大光圈值为f3.5（广角端）～f4.5（长焦端），光圈值偏小是潜望式镜头的痼疾。当然，为了更轻更薄的目标有所牺牲也在所难免。X800的最近对焦距离为1cm（广角端，超级微距模式）。



室内样张，微距模式，广角端，手动白平衡。细节刻画能力一般，色彩偏暖

X800采用一块1/2.5英寸的CCD，有效像素800万，可输出分辨率为3264×2448的图片，并且支持3：2（3264×2176）和16：9（3264×1836）画幅的输出，还支持640×480@30fps的有声短片拍摄。X800的感光度从ISO 100起跳，分为ISO 100/200/400/800/1600和自动6档，并能提升到ISO 2000（防抖模式）和4000（视频模式）。

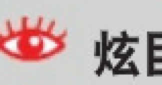


室外样张，风景模式，广角端，自动白平衡。分辨率表现一般，色温略冷，畸变控制较好



X800独特的镜头位置导致握持方式发生变化，用户需要注意拍照时不要被手指挡住了镜头。它在卡片式产品中性能较好，镜头分辨率处于中游水准，广角端的畸变控制较理想，微距模式下对细节的还原和放大率令人满意；色彩还原较准确自然，自动色温表现也较好。其独特的造型和多样化的功能值得追求个性的年轻用户考虑。




炫目度：★★★★

口水度：★★★☆
性价比：★★★



能看电视的相框
——佳的美PF7090数码相框

■晶合实验室 壹分

厂商：佳的美（GADMEI） 上市状态：已上市
售价：998元
咨询电话：0763-3699999
附件：遥控器、数据线、视频线、支架等
推荐：中低端用户

数码相框类产品由于功能单一，长期以来一直被认为是礼品市场的定制产品，对于零售市场的个人用户而言总是缺乏一些吸引力。佳的美送测的PF7090数码相框则有望打破这一僵局，它在使用功能的拓展方面为同类产品开了一个好头。实际上，当我们对这款产品进行一段时间的试用之后，已经觉得不能简单地用数码相框来对它进行定义了。

PF7090拥有一块7英寸的16：9 LCD，屏幕分辨率一般，仅为480×234，对比度300：1，亮度较好，达到300cd/m^2，水平可视角度较宽，接近160°，垂直可视角度表现，仰视时角度较小，俯视则较好。屏幕色彩还原较鲜艳，三原色饱和度较高，色彩过渡表现一般，达到日常应用的标准。另外这款产品的像素颗粒较明显，不适合很近距离（30cm以内）观看。产品内置一个SD/MMC/MS PRO读卡器，不过不支持SDHC。



读卡器和USB接口位于右侧

这款产品支持JPG、BMP等多种格式的图片，并可自动将图片拉伸/缩小或裁剪至适合屏幕显示的尺寸，还支持缩略图显示、文件目录浏览、连续播放、旋转/移动、显示图片信息等功能。我们使用数十张分辨率高达4256×2832、平均大小5MB左右的JPG格式图片进行循环播放，并选择由PF7090自动调整图片显示比例，测试结果基本令人满意，只是受芯片运算能力的限制，图片切换的速度略慢一点。不过送测样品在加入切换特效时出现了一些问题，个别特效下无法完整显示图片，适当降低图片分辨率之后问题自动消失。

产品背面布局

这款产品支持MP3、WMA等音频文件的播放，内置扬声器音量较充沛，还能回放MPEG、AVI、XVID、DIVX等格式的视频文件，并可将音/视频信号输出到外接设备。在播放多媒体文件时，同样受芯片解码能力的限制，这款产品在回放高码率视频文件时容易出现丢帧、停顿等现象。除此之外PF7090还提供了TXT文本浏览、日历、电子时钟、闹钟等功能。

PF7090的最大特点是提供了FAL-D/K/I格式的电视信号接收功能，并提供一个标准的RF射频输入接口，用户可将它当作一台小尺寸的液晶电视使用。经过实际测试，PF7090的电视接收能力较好，能接收大部分公共电视台的内容，内置的电视模块性能尚可，画面质量也能令人接受。另外这款产品还具备OTG功能，能通过USB接口直接读取读卡器、U盘、移动硬盘等设备中的内容，也可和iPod等数码设备连接，很好地解决了存储扩展和内置读卡器支持格式有限的问题。

RF射频输入等接口位于左侧



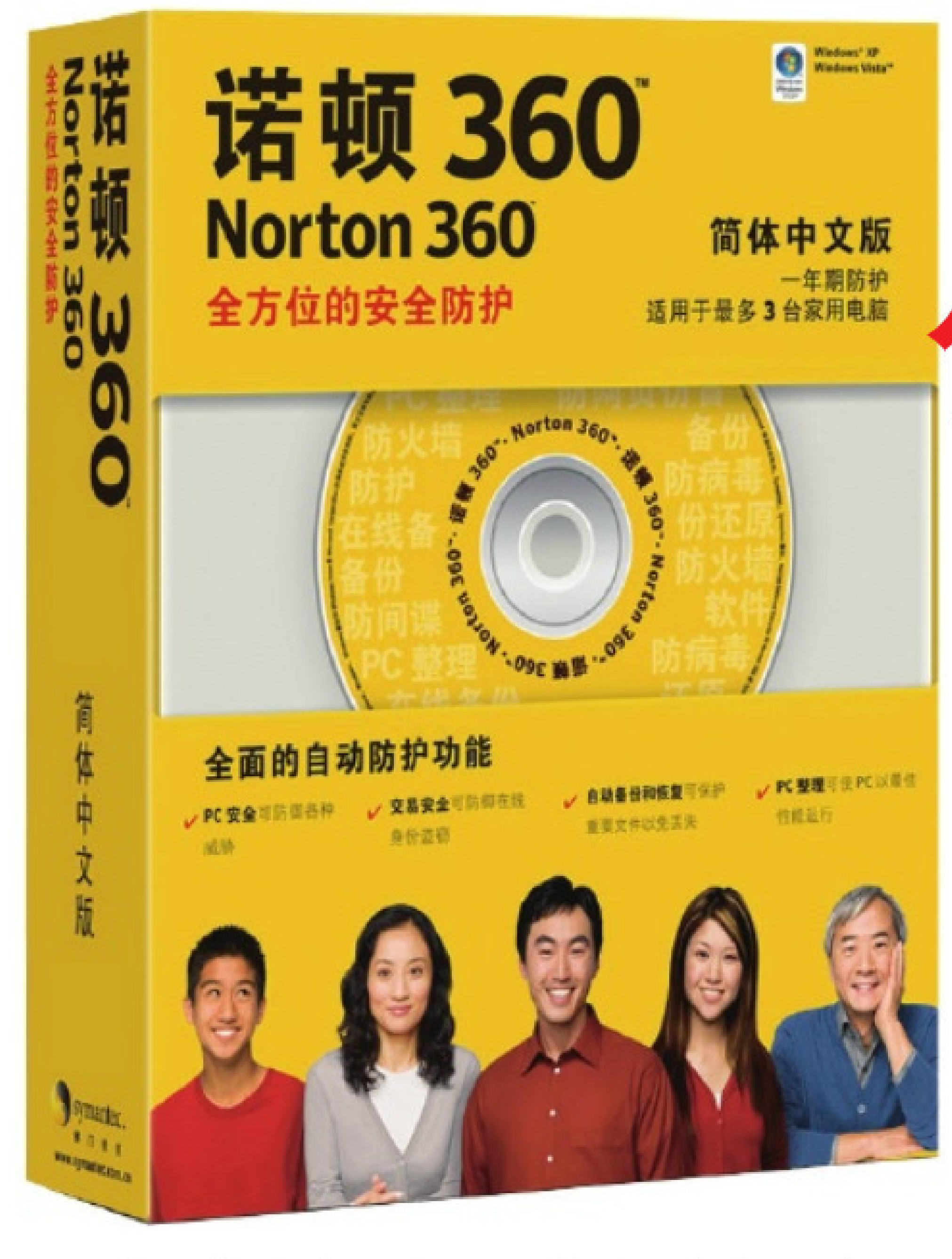
随机提供了丰富的附件



PF7090是一款极具特色的产品，全面的功能使它摆脱了数码相框产品用途单一的困境，如果能进一步提升屏幕分辨率和性能会吸引更多用户。对于许多桌面空间有限或资金有限的用户而言，它可充当一台小型液晶电视，也可搭配移动硬盘等设备作为车载多媒体播放器使用，性价比较好。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★





包罗万象
——诺顿360

■晶合实验室 壹分

厂商：赛门铁克（symantcc） 上市：已上市
售价：499元 附件：无（送测样品）
咨询电话：800-830-1153 推荐：普通电脑用户

赛门铁克旗下诺顿品牌的反病毒、防火墙软件都深受用户信赖。不过对于大多数用户来说，保护计算机安全是个必不可少却又颇费心的事，而使用诺顿360不那么费心就能得到很好的安全保护。

诺顿360包括PC安全、身份保护、备份和PC整理四大功能，集安全和维护功能于一体，“360”本意就是360度全方位的保护。不过其最大特点还是能够尽可能在不打扰使用者使用计算机的情况下，完全自动运作并执行所有的防护，是在提供给使用者一个安心、功能强大又不干扰的计算机使用体验等种种考虑下所设计的整合服务方案。

诺顿360四大功能都有单独的详细信息页面，可以说只是松散地整合在一起。PC安全包括的反病毒、恶意程序侦测、防火墙功能，身份保护里的网站验证、身份保护功能，外加上备份功能都是目前其他安全软件都具备的。其备份功能可上传备份至诺顿服务器，这项功能确实比较新颖，不过实际上相当于网络硬盘功能，只是诺顿服务器比普通网络硬盘更加可靠。而包含磁盘优化（磁盘碎片整理）、磁盘清理的PC整理功能，其他安全类软件也通过附带小工具实现，只是这些功能在细节上都稍有不同，因此诺顿360相对同类软件的优点就在于自动化、无干扰。

诺顿360所有页面上都有大量的系统扫描信息，并用不同深浅的红色标出不同程度的危险所在，用户只需要点击几下便可修复这些问题。诺顿360所有功能的默认设定都是以简单化和自动化为首要考虑的，即使是扫描、清理等需要用户主动进行的工作，也都是一键执行。像防火墙这种需要用户同意程序访问网络的功能，诺顿360也不会弹出确认对话框，而是自动识别并设定规则，除非用户自行更改。可见诺顿360的目的就是在保证安全的前提下，通过自行判断和设定达到无干扰的目的。这种力求同时获得易用性和安全性的软件对于初级用户以及商务人士都非常实用，对安全性要求较严格的用户也可通过自行设定获得更好的安全性能，详细的诊断报告也会对此类用户有所帮助。


主界面


全都支持一键修复



网页仿冒防护

诺顿系列一直以来都给人资源占用高、响应缓慢的印象，不过诺顿360已经有了很大提升，在Vista系统下基本没有打开延迟，各项功能执行速度也很快，值得肯定。



诺顿360与诺顿安全特警杀毒引擎的核心组件是相同的，只不过设计架构上有些区别。诺顿360面向那些安装了就不想管杀毒软件的人，所以非常自动化与简单化。此外它还包括了系统维护整理功能，性价比较高。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

中国玩家谈外服

■本刊编辑部策划



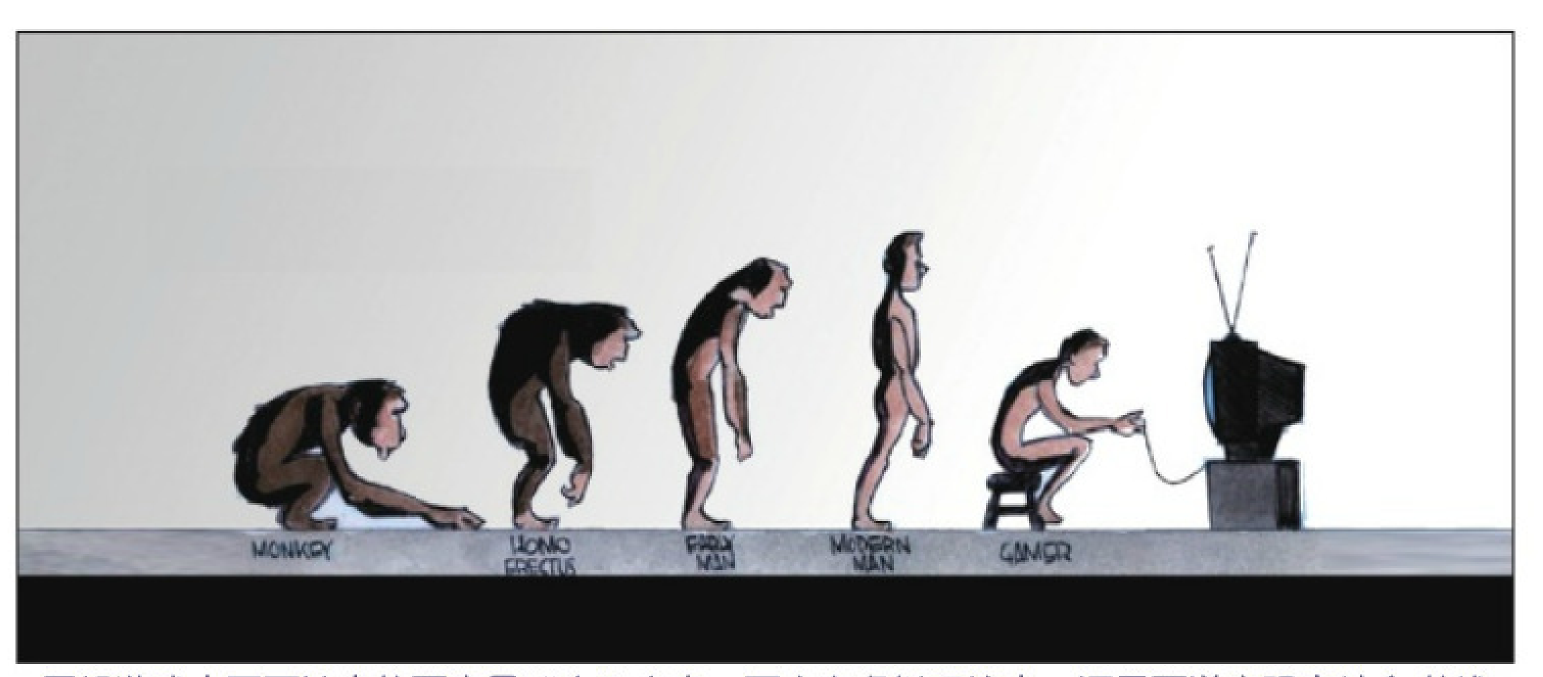
引言

今年的4月29日，华人世界的一代知名作家、著名的文人柏杨先生不幸病逝。最早听到柏杨先生大名还是在我中学时代，而柏杨先生在当年是和“丑陋的中国人”划等号的。当年虽尚无“愤青”一词，但唾弃之情溢于言表。及至细读此书后方觉原来丑陋的中国人并非柏杨先生，他无非是开出一记猛药以警世人而已。我很信服毛主席的名言——“没有调查就没有发言权”，但凭“丑陋的中国人”6个字就欲将柏杨先生批臭批烂的斗士们，还是先将全书读完为好。大约在1988年又有幸得到了一套当年尚属内部参考性质的《中国人史纲》，无异于现在很多朋友初读当年明月的《明朝那些事》之感。我当年的读后感只有一句话，我们只有这样写历史才会人人爱看，只有这样写才能真正把中国历史推向世界。至此，我对柏杨先生确实是敬仰之意如滔滔江水了（当年尚无此等词汇），虽然我也不完全同意他的观点。在柏杨先生逝世的日子里，我们组织了这篇专题以为纪念之意。

中国的某些网游玩家在外服上的表现往往不尽人意，至少并不很受欢迎。按理说我们自己赶着跑去给人家送钱人家很不乐意，听起来是很怪的，但人家普遍表示的原因就是——大陆玩家的大批加入破坏了原本的游戏环境。我们在这里请来了数位在外服长期征战的玩家，对于这个问题加以探讨。当然，我们绝非要复制一篇《丑陋的中国网游玩家》，我们只是希望能庄重地提出这样一个问题。也许是文化的原因，也许是教育的差异，也许这里没有绝对的对错，但为什么不受欢迎的不是韩国人，不是日本人，不是美国人，而常常是我们。有人担心我们的文章会授人口实，加深外界对我们的排斥和鄙夷，其实柏杨先生就回答过这样相似的问题。柏杨先生在《丑陋的中国人》的日本版发布招待会上，一位日本记者这样问他：“你一个中国人在我们日本的国土上，攻击你们中国人，攻击你的同胞，那你有什么感想？我们日本人因为你的观点而看不起你们中国人，请问你有什么感想？”柏杨先生就讲：“你们在座的日本

记者大多数都到过中国大陆，我也看过你们若干人写的文章。你要很诚实地告诉我，你们内心里看得起中国人吗？”他们哄堂大笑。柏杨先生继续说，“因为你是日本人，你不便于像我这样公开地指责我们的民族性，你只能片面地就社会上的什么问题写一写，感到中国人这么差劲。你不能像我这样‘一棍子打落一船人’，因为我是中国人。我觉得，我这样做没有关系，你们这样做就不恰当。你们看不起中国人，是因为我告诉你的，还是因为你发现的？”“在我之前，你们所遇到的中国人，绝大多数都是认为他的国家好得不得了，他的文化好得不得了，都是世界最优秀的。自从你们认识我之后，你们会认识到，中国人是有反省能力的中国人。我们承认，我们是有许多缺点的中国人；我们承认，我们是有许多不如你们日本人的这样的中国人。这样的中国人就会对国际社会有补益啊！我请问，你们到底欣赏哪一类中国人，是欣赏我们过去那样很自大的中国人，还是欣赏我们现在这么很虔诚的中国人？我以为，这可以回答你刚才的问题。”

掩耳盗铃只能骗自己。如果我们真要融入世界，首先就是要了解别人，认识自己。现在有一种非常常见的理论，为什么要我们去适应他们而不能让他们来适应我们么？21世纪是我们中国人的世纪。“我愿意很肯定地说，21世纪甚至于22世纪也不会是中国人的世纪，而且绝对不可能。中国没有这么大的影响力，也没有这么大的自然科学的生产能力，也没有这么大的经济运营能力，也没有这么大的道德能力，也没有这么大的文化能力，不可能。你能希望国际会议都用中文吗？这个事情是不可能的。”“我们中国必须要走到国际社会，绝不能闭关自守。第一，现在是电子时代，根本不可能闭关自守；第二，即便可能（闭关自守）的话，受害的还是我们中国人，不会是外国人。在地球上没有我们这个国家，其他国家照样可以活得非常好。但是，如果我们不参加国际社会，我们就不可能过得非常好。”这些话确实也是柏杨先生所言，依旧是虽然逆耳，但句句是实。虽然闻过则喜的圣人必是少数，你批评我，我当然不高兴；你要还敢批评我的国家，我非常愤怒，无论对错。这确实是人之常情。但是只有具备了批评和自我批评的反省精神，有则改之无则加勉，小至个人，大至国家民族才能有持久的发展和昌盛。



网络游戏中不可缺少的要素是“人”自身，而人在虚拟环境中，还需要遵守现实社会 的准则么？

让我们再回到网络游戏的话题上。实际上网络游戏一个最不可回避的问题就是玩家的群体个性问题，因为网络游戏是完全依赖真人交互的。一个网络游戏中的玩家群越大，它就越成功。如果一款网络游戏只有一个玩家了，那么它就不复存在——尽管《魔兽世界》这样将单人任务做到艺术化的游戏，也不能脱离网络游戏的这一特质。

而网络游戏中的玩家群体越广越大，就越能体现出这一玩家群（也就是商业领域所说的“用户群”）的特点。不同年龄层次、不同地域的玩家群体所体现出来的特点都有所不同。

而在国内服务器（以下简称国服）、台湾省服务器（以下简称台服）以及美国、日本、韩国的服务器上，玩家群体所体现出的特点又各是什么呢？这其中所出现的某一个案，也常常是玩家们所探讨的热点话题。

这个话题也是值得反复玩味的。

我们希望通过同时在台服、美服和国服上游戏过的作者，来通过自己的经历描述一下几类玩家群体以及运营商的服务方面所表现出的异同点。最后要说的还是那句话——我们成此文的目的不是批判国内的网络游戏玩家和运营商，而是希望通过在外服上体验过网络游戏的玩家的感受，来做一个善意的对比，以期推动国内网络游戏环境的进一步改善。

我的“繁体中文”网游经历

■文/潭湘源

“国服的玩家经常觉得自己很桀骜不驯，但事实上是我们经常消失在集体中；而常常觉得自己与他人处于同样地位的时候，却偏偏能发出自己内心的声音。”

在国服玩了网络游戏《大航海时代Online》约一年时间，没想到运营商突然凭空蒸发。惦念游戏中那一方天地，又跑到了台服的同一款游戏中建立新了的账号。感觉游戏一如往日的亲切，只是简体字变成了繁体字，玩伴也大部分变



《大航海时代Online》的台服官方首页，界面友好，和国服相似



台服玩家利用游戏截图制作的幽默四格漫画，包含现在年轻人之间流行的幽默词汇

成了我国台湾省和香港地区的玩家。虽然与他们的关系仍逃不过合作、竞争、不相干3类，但感觉上仍与国服有所不同，在此归纳一二。

听在外服玩的朋友说，大陆人练级相对都较“狠”，但我的感觉是：台服的玩家比起国服来讲，确实明显“温柔”了很多。我与一个朋友一起从国服“迁”到台服从零开始，仅仅一两个月，等级就超过了商会中许多已经“悠哉”了一两年的老玩家，技能上也纷纷达到了较高的水平。实际上我与这个朋友都不是那种想依靠高等级、高技能炫耀自己的玩家类型，只是每个游戏中都存在一些必须达到高等级才可去做的事情。而我们的目的就是想尽快到突破这个限制，从而全面“玩转”这个游戏，在自己面前展开最为广阔的天地。难道这样的想法他们就没有吗？

比较典型的一个例子是这个游戏中的冒险技能。与商业技能和战斗技能不同的是，冒险技能只要达到某个等级，再往上加一级并不会再带来更多的收益。我在国服时是一个全冒险玩家，离开国服前，所有冒险技能都已经达到裸身（不用道具加成）就可完成该游戏中所有冒险任务的地步。去台服后我选择了商业和战士为主的职业生涯，但有一次在做远洋贸易时拖了一个MM一起，两个人一路从印度聊到了欧洲。她也是一个纯冒险玩家，个人说明中自称“冒险女王”。据其叙述“冒险史”已经超过一年，在往后交往的日子中，我发现她也不是那种隔三岔五才上线的玩家，基本上天天都在上面转悠至少两个小时。就是这样一个玩家，当我问到她的考古技能（冒险诸学科技能中最重要的一个）多少级时，她的回答“6级”实在让我大跌眼镜。因为在国服，随便一个称自己专攻冒险的老玩家该技能都在10级以上。我婉转地表达了这样的意见，她回答说：“考古加成的道具很多，带上它们就已经足够完成所有冒险任务了呀。”这倒确实也是事实。但是，显然我们在国服的朋友都一致认为“裸身”能解任务才是王道，成天出海带着那些道具不是很烦吗？而她给我的理由是“不觉得那样很累吗？”“别把这么有内涵的游戏玩成泡菜了……”

更极端的一个例子，是加入台服后数十天中，总能在某城市的人多处见到有同一个玩家坐在同一个地方，最初以为是小号，可是她又不露天卖东西。后来有天我很无聊就站在旁边看，最后才发现她根本就是坐在那儿跟人聊天外加玩卡片游戏（整个大游戏中的一个极小设计）……我实在很无语，这也太风平浪静了吧！不过从另一个角度讲，也许他们真的是希望享受游戏所带来的轻松，以及依托这个游戏所建立起来的社交平台……当然，有些东西也可能只是五十步笑一百步。在巴哈姆特的论坛中看到也有玩家发帖，无意提到他们在日服是如何强悍……而且很不怀好意地说一声，我们也发现，自己的加入多少刺激了整个商会的练级进程，有些老玩家终于开始结束原地踏步，慢慢升至顶级。

第二个感觉是对外部辅助工具的态度有所不同。在这个游戏中，我也明显发现了不少按键精灵的使用者，而且里面玩过一阵的玩家也都知道有这么回事。例如在很多港口的旁边都能看到有玩家把自己的船对着岸开，这是在用按键精灵挂划船和操舵技能。但若是用“平均道德约束”作为主参数来评价他们的总体态度，还是明显会感觉到台服是高于大陆的。

典型的例子是在依托国服所建立的游戏论坛或网站频道，《大航海时代Online》区的按键精灵脚本是满天飞的状态，而且发布人还经常因自己能够编制出独特的脚本、发现挂机秘诀，而表现出有意无意的骄傲感。我研究过一些好的脚本，其中确实充满了斗智斗勇的设计，而且部分脚本确实有所创新，让人看过后心生佩服。但问题不是对这种编制乐趣的评判，而是对编制脚本本身这个行为的道德判断。举个不恰当的例子，就如同我们总是习惯在论坛上分享软件破解一样……在同样依托于台服同一游戏所建立起来的网络社区，按键脚本基本都属于禁止讨论的话题。例如巴哈姆特就是这样，其中某版主的一段话给我留下了较深的印象：“当新人进到游戏中，你如何向他解释这些，难道告诉他这个游戏就是这么挂出来的么……”

我在台服中偶尔也用脚本，自己也编写一些脚本，但从不声张（以往在国服中我也是如此）。但其中也有台服的好友知道了此事，私下里与我交流过脚本的技术问题，但他拿到脚本后，采取的是跟我一样的不声张。不过碰到的另外一件事则是相反的方向。我在游戏中认识了一位女玩家，有一阵子她开始练造船。玩过大航海的人都知道该技能是整个游戏最难练、练起来最枯燥的技能之一：跟老板说造船，然后就出港口泡水若干分钟，再上岸，拿到船后卖掉，然后继续下一个循环……我自己针对台服的环境（包括


台服官网上上传的玩家截取的搞笑图片

连接不太稳，字体、图形不一样等）改进了一个从国服论坛上下载的脚本，自己实践还挺不错。于是出于好心将其推荐给了这位女玩家，结果被她严辞拒绝了，并且影响了我跟她之后的关系，大概她心中已经将我归到作弊的那类了。

虽然像练级一样，这个问题同样是一种程度上的差别。在国服的许多相关论坛中也看到很多玩家对脚本的不满及抵制，但总体来讲，大部分台服玩家仍是对游戏中的公平有一种自然的追求。这里同时顺便提一下另外3个相关话题：第一，这个游戏在台服我还没发现有明显外挂行为的玩家；第二，在国服，运营商经常在是否抵制脚本及外挂方面左右摇摆不定，但我所在台服的这段时间，运营商没在这方面执行任何措施；最后，关于买币一事，在台服中确实也看到有人在买卖，但显然都是小规模的。说是“小规模”，意思是玩家只是为了自身能在游戏中较自由地生活（不用去赚钱也可生存），而不会直接拿出来搞真人对抗或炫富（听说过以前也大规模过一次，但已成为历史，至少笔者所在这大半年没有再碰见）。

再就是拉帮结伙对着PK的事情，在台服中的发生率相对较少。无论是商业战争还是军事对抗，经常都只是局部地、临时地上升到激烈的程度，然后双方队伍即行解散，大家各行各事、各走各路，很少发生大规模持久稳固的群体PK。如果我们把这个情况细节化，也就是探讨个体是怎样影响整个事件的进行，那么你会发现经常是有的人打了一阵，就觉得好无聊，然后要么变得不积极、让队列无法快速保持整齐，要么就突然退出了。总之就是双方都没有“杀红眼”，没有将游戏幻变成生活中的真刀实枪，“仇恨”的因素减少了很多。这点与国服形成鲜明对比。我印象里在自己离开国服前的一段时间里，常常经过某块地图就看到一二十个固定的红名在捉对厮杀。我想除了联合作战的乐趣，怕是“同仇敌忾”“与人斗，其乐无穷”等念头也占了不少上风。这或许与我所去的台服已经运营时间较久、玩家心态也更平和有关系，不过玩家与玩家之间的关系较松散应是一个较明显的区别。不得不说，国服的玩家经常觉得自己很桀骜不驯，但事实上是我们经常消失在集体中；而常常觉得自己与他人处于同样地位的时候，却偏偏能发出自己内心的声音。



《大航海时代Online》的台湾省公测发布会，照例会找MM来COSPLAY，好在没那么夸张

最后一个区别……我自己也感觉有些八卦，但还是说出来博诸君一笑吧。大家都知道台湾综艺节目中的色情擦边成分较多，因此我偶尔会被他们在游戏中开的带彩玩笑所愕然。有时我甚至觉得换在国服，被开玩笑的对象应当大怒，因为你知道色情联想谁都可来上一二，但要开得像宪哥那么带智慧的就很少了，所以有些甚至可用“恶俗”来形容……但事实呢？是他们一起都开心了起来。

我在美服见到的玩家

■文/Dreamer

“美服的玩家很多是青年到中年，很多人都有家庭有工作，都在家里玩游戏，游戏是他们生活中的重要娱乐，但不是全部。国内的玩家很多是在网吧玩，年龄层次也偏低，很大部分是学生；游戏也被很多人视为不务正业，而不是跟电影音乐等平等的娱乐。”

笔者是在国内的一名魔兽玩家。2004年底，当《魔兽世界》在北美开始公测的时候，从来没有接触过网游的我，冲着暴雪的金字招牌而第一次涉足艾泽拉斯。在内测中我碰到的玩家们都特别友好，在路上很多人互相加韧、奥术智慧等增益效果，一起组队杀怪物做任务而不是争抢。有个素不相识的玩家在跟我一起完成任务后，还寄给我一件他制作的装备。更有意思的是有个圣骑士一起做完任务分手时还鞠躬了一下，说了句好像是愿圣光与你同在的话。当《魔兽世界》开始正式运营后，由于内测时有过这些美妙的体验，而国服又遥遥无期，我就费了一番周折买到了北美的版本并办了个国际卡，开始在美服上玩。后来虽然多次因为延迟、一定的语言障碍和文化差异等问题，也想过要回到国服玩，也曾在国服试玩了一小会儿，但最终还是因为不习惯国服的环境和舍不得在美服的朋友们而放弃了。

算一算我在美服玩了也有3年多的时间，期间经历了许多风风雨雨，遇见过很多各种各样的玩家，也一直看着魔兽世界从开始运营到现在已经开始展望第二个资料片的这期间游戏的发展和玩家群体的变化，颇有些感触。玩家通常被分成两种：一种是“Hard-Core Player”（铁杆玩家，狂热玩家），一种是“Casual Player”（休闲玩家）。说到“休闲玩家”，我觉得最能体现他们特点的就是AV（奥山大战场）。在别的战场组，联盟和部落在奥山的胜率都差不多；



《魔兽世界》的美服官网，界面非常漂亮

只有在这个战场组，从来都是一边倒。一场典型的奥山战场通常是这样的：

准备阶段。联盟玩家A：“Galv!”联盟玩家B：“不，别管Galv，先占领冰血墓地。”联盟玩家C：“不行，部落会防守冰血墓地，大家一起冲到霜狼墓地去。”联盟玩家D：“好，我们一起冲到霜狼墓地去，一路都不要停下来，不要管路上的敌人。”联盟玩家E：“我觉得我们应该有人防守…”

战斗开始，大家一路往前狂冲……5个人冲到霜狼墓地将其占领。“咦，其他人呢？”一看地图，15个人在冰血墓地停下了，5个人跑去占领冰血哨塔，10个人跑去打Galv，还有5个人停下来“无畏地”挑战在路上防守的部落玩家。

战斗开始不到10分钟，部落方的进攻部队占领了SH墓地，居高临下封锁了狭窄的斜坡，堵住了联盟出入山谷的唯一道路，迫使联盟方进入龟缩防守。

战斗开始30分钟后，双方在雷矛墓地混战。联盟方基地内的两个地堡被两个部落的盗贼轻松占领，无人试图夺回。三四个联盟玩家绕路冲出山谷，成功占领无人防守的冰血墓地。“不要在那边龟缩防守了，绕路冲到冰血墓地来，我们至少可以占领一些哨塔，赚点荣誉。”无人理会。

战斗开始40分钟后，联盟玩家还在重复同样的过程：死掉，复活，冲上去攻击看到的第一个部落玩家，无视在后面治疗的萨满等，死掉，再来。“那些跑去打Galv的都是白痴。”“我每次都是先打Galv的，都赢了。”“如果大家都听话，一起冲到霜狼墓地就不会这样了。”“应该占领冰血墓地才对。”“部落都留很多人防守那里的。”“你们要冲到旗帜那里再停下来，不要在路口就停下来打防守的部落。”“拜托看一下治疗的排名，难怪我们会输，我们的圣骑士和牧师从来不治疗的。”“不要抵抗了，让他们赢吧，这样我们能快点开始下一场。”“如果大家会听，我们就不会输了。”“联盟玩家都是菜鸟。我真后悔玩联盟的角色。”“闭嘴，你这个白痴。”“你才是白痴！”……战斗就这样在热烈的讨论中结束。

虽然每场战斗中也有少数几个有经验的玩家努力想要赢，但是在这种根本就没有人愿意听话、愿意配合的情况下，再怎么努力也是白搭。在孤掌难鸣只能反复被有良好配合的部落玩家蹂躏的情况下，几次尝试以后他们就会选择放弃，除非很需要徽章，否则尽量都不打奥山。

这些“休闲玩家”有时候真的会让人哭笑不得。比如我们公会第一次打败伊利丹时MT拿到了那个盾，回到铁炉堡后我们就有人在交易频道里炫耀：WTS（出售）[埃辛诺斯堡垒]，接着就有一堆人很认真地密他，问他“多少钱？”这种事情在城里三天两头就能看到。还有一次是我在战场里，有个术士密我：“你的法杖看起来真酷，哪里来的？”我说：“伊利丹，黑暗神殿。”那人说：“那是25人的Raid吧？”我说：“是。”他又说：“真棒，我也要弄一把。”我就说：“好啊，他很容易打的。”没想到他又来了一句：“那个法杖几乎跟竞技场第二赛季的法杖一样好。”我就彻底无语了。

这里并不是说所有的“休闲玩家”都是菜鸟，也不是BS那些玩家。但魔兽世界取得了空前的成功，它的魅力吸引了大量的新玩家，但玩家的整体素质也下降了不少。很多新玩家都没什么经验，大多数人也不像老玩家那样投入，玩游戏对他们来说就是放松，就是娱乐。他们中的很多人技术上都比较差，对自己所玩的职业缺乏真正的了解，也不会花太多的时间精力去“研究”如何玩得更好。

至于“狂热玩家”，我经常看到有人表达这样的看法，说这些人不值得佩服，他们只是投入全部或者大部分的时间来玩游戏，在现实中一事无成就想要在游戏中出人头地来满足虚幻的成就感。我们公会有一个人，以前也是100%出席率的狂热分子，现在只是偶尔上线PvP一下。我前两天帮他的装备做了个附魔，第二天他跟我说：“谢谢你昨天帮我做附魔。很抱歉昨



一组漫画，形容成为Gold Farmer后的中国玩家的状态



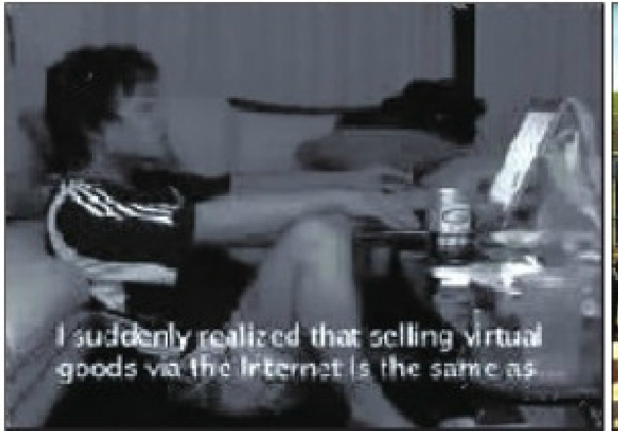
在这组漫画里，中国的Gold Farmer玩家直接出现在画面中。他面色菜绿，起一个很怪 的名字“Ubuygold”，说着不伦不类的英语，但最终还是使这位外国玩家有所动摇

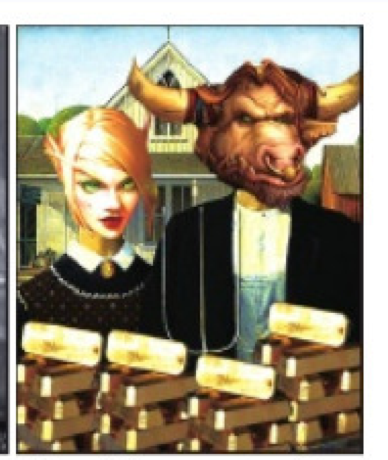
天没来得及说谢谢就下线了。我妻子回家了，她不喜欢我玩太多游戏…还好，她没有看到我以前Raid的时候。”我们Raid的时候，有时候会看到大家因为各种各样的原因AFK（离开键盘）。有些人是因为“小孩子哭了，得去看一下怎么回事。”或者“我得把孩子抱到床上去。”很经常的是“我得把狗放出去。”通常迟到的原因是“加班，刚刚开车回到家。”早退的理由有“明天一大早就要起来，有个重要的会议。”最绝的是一次尝试某个Boss反复失败后某人说：“我们这次最好打败它。我女朋友现在就站在我面前，什

么都没穿。”

我想说的是，其实绝大多数的“狂热玩家”，并不是有些人想象中的“呆在父母地下室的宅男。”就连世界第一的、Raid超疯狂的Nihilum公会很多人也都有工作，不用说众多中游的公会了。他们通常都玩过很多年的游戏，曾经也特别疯狂过。但现在年龄大了，很多人都已经“成家立业”。其中有些人才开始步入社会，也有些人则是已经生儿育女，资格更老的甚至有跟儿子或女儿一起玩的。举例来说，我以前认识的一个法师是实验室的导师。现在的公会里，有个人在赌场工作，每次Raid结束前都会匆匆离去，要去上班。还有一个法师游戏里的商业技能比较少见地选择了工程学，而没有改成现在常见的附魔/裁缝+制革，后来才知道原来他在现实生活中是个电子工程师；还有个申请加入我们公会的人，提到他是华尔街某个银行的职员；我们以前还有个牧师是模特儿。这些玩家跟那些“休闲玩家”一样也有自己的工作和生活，只不过他们通常下班一回家就开始Raid，直到深夜。然后第二天早上再去上班，周末也经常整天在玩。不过有时也会跟朋友一起出去玩，看最新上映的电影或者喝酒。







在英文网站中，关于中国Gold Farmer的录像和图片很容易找到，形象非常不堪。最右侧的图片，是美国玩家为这类Gold Farmer所绘的形象图

我在美服上也见到过一些华人的玩家，主要有3种不同的类型。一种是在美服打钱的，我以前认识接触过一些。其实打钱本身并没有多少人关心，主要是因为语言障碍的关系，他们并不了解美服约定俗成的一些规则，往往凭着自己的习惯来，导致大家对他们产生强烈的反感。以前最常见的是在交易频道卖东西时拼命刷屏，还有一次打斯坦索姆的时候队伍里有一个国人，掉了蓝色的装备后绑定的装备直接就“Ninja”了，我问他的时候他说“蓝装啊，很值钱的。”现在到了燃烧远征，很多人都是通过采矿采草药赚金币。有一个打钱的就臭名昭著，因为他总是趁其他采矿的人正在打怪的时候就偷走矿，或者是别人在采矿的时候也上去抢着点，不遵守先到先得的规矩。



一个英文的名为“Gold Farmer”的网站详细介绍了这一类玩家的情况，它是由一位华人开设的网站



几位《魔兽世界》美服的典藏版玩家在“秀”他们的独特宠物

我还认识一些在澳洲生活的来自我国台湾省的玩家。他们大多数是现实中的朋友，原先在一个大的公会里，但总是抱成一团，参加Raid也要求他们所有人都能加入，否则就不出席。后来他们自己独立出来组成了一个小公会。在大多数时候，他们都是自己打副本和PvP，很少跟其他的澳洲和欧美玩家沟通，很少一起活动。这种小圈子的态度跟欧美玩家的特点形成鲜明的对比。我们公会有个新加入的成员，一加入就很活跃地跟大家沟通，了解各方面的情况，很积极地参加各种活动。这样不用多少时间就能融入新的集体，结交新的朋友。

很多时候，如果有人做到一些比较疯狂的事情，比如需要付出很大的耐力和很多的时间才能做到的，大家就会说笑：“你是中国人吗？”在很多人眼中，除了“Chinese Gold Farmer（中国打钱者）”外，他们对中国玩家的印象就是特别疯狂。在很多中上游公会的核心成员和管理员中，都可以看到华人的身影。比如有个老牌的公会中最老资格的法师就是来自台湾省的女玩家，多年时间里从不缺席，而且Raid之余还为公会准备材料等，做出很多贡献，而这个公会的MT和领导也是在美国长大的华人。这些华人一般都在美国生活，可以完全融入到欧美玩家当中去。还有一个在印尼出生、在澳洲生活的华人法师，刚认识他的时候也是菜鸟，但在很短的时间内就凭借不断的研究和练习，迅速提高了技术，成为服务器上大家都很佩服的顶尖高手，在这个美服竞争最激烈的战场组当中，2打2也能取得不错的成绩。这些华人都凭借超常的勤奋和出色的技术赢得了大家的敬重。

我个人感觉，欧美游戏业发展很多年，已经成了重要的产业。网络游戏在单机游戏成熟的基础上逐渐发展起来，各方面都比较成熟，比较规范。而国内的单机游戏发展一直很落后，近年来受韩国的影响，网络游戏迅猛发展起来。但因为传统的观念，游戏仍然被很多人视为误人子弟的毒药，很多方面显得就有些畸形。体现在玩家方面也是这样。美服的玩家很多是青年到中年，很多人都有家庭有工作，都在家里玩游戏，游戏是他们生活中的重要娱乐，但不是全部。国内的玩家很多是在网吧玩，年龄层次也偏低，很大部分是学生；游戏也被很多人视为不务正业，而不是跟电影音乐等平等的娱乐。还有可能是因为年龄的关系，或者是韩国网游长久的影响，我总觉得国人特别热衷于PvP。国内的服务器大多数都是PvP服务器，RP服务器非常少；而美服PVE要比PvP服务器多一点，RP服务器也不少。我见到的很多华人都有不错的PvP技术，偶尔PvE也只是换换口味。而美服上有不少PvP高手，包括著名的冰法Faxmonkey，后来也把很大精力放在了Raid上面。在“狂热玩家”方面，欧美有很多顶尖的高手，写出数量惊人的插件和各种辅助工具。很多人深入研究游戏机制，严谨分析各种数据，从SWS等统计类的插件到WWS这样深入分析战斗数据的工具。研究不断深入，把Raid玩成了十分精确的数字游戏，令人叹为观止。华人中也有很多高手，但整体来说并没有达到那样的高度。而在“休闲玩家”方面，我认为随着《魔兽世界》的成功，玩家人数迅速增加，总体素质也下降了。并不是欧美人民的觉悟都比较高，其实只是慑于严格的管理，一旦乱来账号很容易就会被封，损失比较大。所以绝大多数人都比较遵守各种规则，很多人会去积极地发掘游戏的漏洞并大胆地加以利用。

坐揽网游周游列国

■文/牙牙

“很多日本玩家等级都不高。他们关注的并不是等级的高低，甚至有的玩家练了大半年的号连地中海都没离开过。但是问到他们时，他们都会很快乐地说地中海很美丽啊，象印度、非洲这样的地图偶尔去探险一下就已经很开心了。”

笔者婚期大限将至，新房装修于客厅一块本想使用布、麻等织物创造一块属于自己风格的墙面，碍于材料与时间的原因无法实现，于是几幅抽象的色调油画成为笔者的墙上客。凭借着少年时学习的一点绘画皮毛，笔者粗通这些迷人的色彩，所谓抽象画完全是给观者以第一印象上的美感。当然，笔者今天不是来探讨绘画的。说回到网络游戏，同样一款游戏因为服务器的不同、玩家群的不同，会表现出不同的娱乐效果，这与绘画是相通的。当你离开一个游戏的时候，你会对这个游戏与服务器和其中的朋友们留下一个印象。会记得那个属于这个服务器独特的气氛，你会永远记得它。如果这个气氛达到一个层次，更会在若干时间后沉淀、升华。前几年网络游戏大发展的时候，跳脱国家的界限去外服游戏成为一种时髦。笔者有幸赶上了那个好时光，让那段的美好回忆十分饱满。

完美的寂寥气氛渲染

笔者的外服经验是从《天堂2》开始的。相信大家都还记得那个韩服、台服、日服、美服到最后国服都异常火暴的游戏吧，但是《天堂2》外服经历中最让笔者难忘的是日服。《天堂2》除了明媚的精灵村外，其他的地图画面基本保持的都是一个暗色基调，配合上悠扬悲伤的音乐，广阔无垠的恢弘地图，有一种经典的忧郁情结，经历过韩服、台服的笔者，却在日服中真正感觉到这个独特的气氛。区别于韩服与台服的玩家，日服的玩家尤其喜爱SOLO。他们在游戏中的交流很少，尤其是在语言方面。日服中的玩家聚集的城镇是公共秩序保持最好的服务器，公共频道都很少有人发言。而当日本外的玩家尝试使用英文与他们交流的时候，他们大多回复的都是一个非常简单的符号表情，就迅速地离开了。



这是国服中《天堂2》的游戏画面

当天的情况是这样的。笔者当时练的是一个兽人战士。单独练级是比较痛苦的，所以就与自己的一个人类牧师朋友组队在荒野中打蚂蚁。这个地图所渲染的环境是荒芜一片的沙漠，这里只有干涸、开裂的沙地。画面呈现凄凉的土黄、土褐色，怪物也是单一的黑褐色。笔者练级时因为延迟问题，结果不慎引了一堆怪物在身边，两个人手忙脚乱地在做无谓的抵抗。眼看就快要支撑不住的时候，就见画面的远方出现一个白色的身影。这个白色身影如风般卷至笔者身边，蓝色光芒闪烁的是灵魂蛋的威力，而灵魂蛋依附的是一张美丽的长弓。数次攻击后笔者身边的数个怪物都被拉走，只剩下笔者对面这个仇恨最高的怪物。治疗压力的大大减轻，笔者才可以清楚地看见这个白色的身影是一个女白精灵弓手。就看见她停停走走，灵魂蛋不断闪光，身后的怪物应声倒地，然后这个飘逸的白精灵就如同她的来临一样迅速地远去了。笔者在公共频道上刷出英文的感谢，而她只是在频道中刷出一个简单的“^^”就远去了。这一幕深深地印在了笔者的记忆中，那一片阴暗、荒凉、邪恶映衬出明媚、勇敢和热心的女精灵形成一个强烈的反差。游戏中舒缓悠扬的悲伤音乐，再加上操作这个女精灵的表面冷漠的日本玩家，让笔者感觉出属于《天堂2》这个游戏的那种美丽、孤独、忧伤的特殊气质。

回忆整个《天堂2》的外服经历，记忆深刻的就是一号难求。台服的注册基本就是一个台湾身份证的难度，而日服的身份证加上住宅电话的难度就有所提高。如果说日文还能粗通的话，韩服在这些难度的基础上还有文字沟通的问题。一开始笔者根本都找不到下载游戏的地址，但是当时这些难题完全挡不住国服玩家极大的热情。网络上开始不停地出现专业的申请指导帖，更有专业的玩家提供十分完整的汉化包，这些是在以后上线的游戏都再未出现过的盛事。韩服是最先推出的，所以也是国服玩家最辛苦的游戏。首先是文字上的沟通问题，再加上韩服的网络延迟比较台服、日服来说是最高的，所以韩服中玩家的上手难度相当高。日服因为开在台服后就算没有汉化包，语言上也基本没有难度了，只是记得当时日服与台服封锁大陆IP的情况相当严厉。

文化厚重的《大航海时代Online》

当《大航海时代Online》日服上线后，笔者转战此游戏。游戏秉承此系列的精髓，繁杂的数据、厚重的文化，而一


“然后这个飘逸的白精灵就如同她的来临一样迅速地远去了”

年的游戏经历也让笔者更加了解了日服中的玩家群体分类。《大航海时代Online》中的酒吧设置有传言系统，玩家如果达成一定难度的任务，发掘出5星级宝物的时候，酒吧女会传诵他的功绩。当时服务器中拥有高级开锁、考古技能的玩家笔者都认识，其中大部分都是中国玩家，只有一位日本玩家可以与笔者所在的中华商会的冒险玩家媲美。此人首先开创出亚历山大、雅典两地换刷经典哭坟的考古任务，成功快速地突破了考古难升级的瓶颈；更是抢先解出了屠龙纹章的全服务器难题，直至后来戴冠石系列任务的破解，都让服务器玩家为之侧目。当时的任务是没有攻略的，而且所有冒险家做任务都是凭借着对任务说明的解读，对历史、传闻的分析。因为很多任务都未指明下一个触发地，需要玩家有很深厚的文化底蕴才可以解出任务。也正因为这个原因，网络上是没攻略的，而且专业一些的冒险家职业的玩家也不会去看别人的攻略。而解决一个别人都解决不了的难题，在《大航海时代Online》中是一种无上的荣誉，这就引发了国服玩家与日本玩家对于游戏理解这个无上荣誉的争夺。

日服劲吹中国风

当时国服中小宝、MASU等人的冒险等级最高，最先使用工艺美术图解决了开锁技能的提升，让冒险家最难练的技能高速攀升，更是批量刷出大量的萨拉丁刀任务。在这个基础上国服玩家抢先解出了凯尔特人三大神器的任务，更有象狄文、佛山黄某人在地理、生物等技能上全面均衡发展的高阶冒险家，一时间让所有酒吧女传诵着中国玩家的名字，让日服玩家侧目。

在经济上方面，国服玩家抢先激活了印度胡椒为背景的黄金时代，让印度的胡椒与宝石在欧洲的市场上大量流通敛财，然后又开辟了经商贸易群，垄断西非的贵金属贸易。最让笔者记忆深刻的是开普敦保卫战中，所有的中国玩家悉数登场。收到消息后大家从世界各地飞奔而来，不停地出港、进港投资，成功垄断南非钻石的购买权。巨额的投资一度让日本玩家放弃了这个经济战中的要地，这一方面使中国玩家所在的中华商会成为传奇的神话公会，另一方面也使一些日本玩家对中国玩家感到无奈。



中国商人在日服

在军事方面，几位中国玩家第一时间将战斗刷至满级，带出了大量的国服玩家战斗群。等级提高后国服玩家又集中精力于造船技能，让中国玩家在船只的建造上超过了日本玩家，于是大海战中国服玩家众多的葡萄牙一度成为日服上较强大的军事力量。随着国服玩家在考古、贸易与军事上的不断强大，也开始在公海上帮助落难的他国玩家的船只，引领他国玩家熟悉贸易航线。日本玩家也会在游戏中给帮助过他们的中国玩家表示谢意。中国玩家在日服航海中表现出的游戏理解能力、凝聚力和较高的素质，这是笔者在包括现在的所有游戏中再没见过的了。


《大航海时代Online》中的埃及风情

娱乐的真谛

笔者在《大航海时代Online》的前期中潜心闭关修炼，每天忙碌在图书馆中翻阅地图，马不停蹄地刷任务，直到有一个周末笔者船靠里斯本的港口下来后，发生了让笔者惊讶的一幕。在里斯本的广场上，笔者老远就看见一票日本玩家聚集在一起。通常遇到这样的情况，笔者都是快速通过。今天突然事情有些蹊跷，看见形形色色的玩家聚集在一起，按身材的高矮排列得整整齐齐的。只见队伍的前面站着一位玩家，他在指挥着这群人，然后开始倒数数了。当他倒数到1的时候，就看见队伍的玩家整齐地掏出了各种各样的乐器，品种那个齐全啊简直难以想象。而且游戏中的角色演奏乐器的时候会摇头晃脑，通过指挥后非常整齐划一，宛如一个真正的乐队一样。日服是很排斥公共频道刷屏的，而这个指挥竟然使用公共频道指挥。更为



在台服中，一支每艘船都染上瘟疫的船队

奇特的是这个乐队还真的有一个属于他们的名字，指挥还在打着广告，指挥他们演奏了3次后，指挥者宣布今天的活动解散，这些玩家很快就消失在港口中了。后来笔者才了解到这个乐队是每周周末下午3点组织演出，有固定的演员和固定的观众，大家一起在广场唱歌、演奏。这件事对笔者触动很大。笔者留心看了一下其他的玩家，突然发现很多日本玩家等级都不高。他们关注的并不是等级的高低，甚至有的玩家练了大半年的号连地中海都没离开过。但是问到他们时，他们都会很快乐地说地中海很美丽啊，象印度、非洲这样的地图偶尔去探险一下就已经很开心了。还有的玩家更是沉浸于料理专业的突破，因为做料理不需要去其他地方，在地中海就可以练习到很高；更有的玩家沉浸于全地图的钓鱼事业，以钓起地图中各种鱼而找到乐趣。所以笔者后期也并未全力冲击考古、财宝等热门技能，而转攻生物、地理等技能，找到了属于自己的乐趣。

《劲舞团》时尚风向标

当角色扮演与战略游戏让玩家审美疲劳后，一些休闲时尚的游戏就大行其道，象《劲舞团》就是这样的游戏。近年来对比玩偶像、玩时尚的日本来说，韩国异军突起。韩剧的盛行大大遮蔽了日本偶像剧的风头，更是在流行音乐界、时尚界引起了潮流，游戏上也是如此。看看世面上的休闲游戏，大多都是韩国制造。韩服的《劲舞团》给笔者留下的印象也比较深。韩服的玩家是特别热情的，在一开始笔者的菜鸟阶段，他们总是给予非常大的鼓励，尤其是与笔者搭档的玩家更是给予笔者极大的宽容。韩服最大的印象是他们使用符号表情，更是其他国家玩家无法比拟的，这里就不列举众多的表情了。而使用游戏中的服装系统穿出前卫、穿出时尚，也是其他国家玩家无人能及的。只是韩服痛苦的网络状况，虽然游戏延迟不高，但是更新极为困难比较困扰国服玩家。日服的《劲舞团》中游戏人数较其他服务器要少，笔者个人理解是日本玩家的骄傲，让他们对于韩国游戏有一种浅浅的抵触情绪。可能是民族感情作祟，于是游戏呈现一种冷清清的日服特有症状。国服《劲舞团》给笔者留下印象最深刻的就是运营商的努力。游戏不停更新，而且每次更新后总可以做到极大地本土化更新，从游戏中大量的中文流行歌曲到贴近国服玩家的服装系统等。所以国服《劲舞团》是3地服务器中最热闹的服务器，也不是光因为中国玩家众多的原因。玩家多也要游戏好才会这样热闹。



《劲舞团》的日版官方首页

日韩台周游论道

台服是笔者感觉最为亲切的服务器，因为这里使用的语言是笔者最为熟悉的。也正是因为如此，笔者感觉台服某些方面近似于国服。外服游戏的感觉不浓，但是台服的游戏老鸟对于菜鸟的帮忙是十分热心的，而且台湾省玩家对于游戏论坛十分痴迷。巴哈论坛是很好的见证，论坛上台湾玩家经常以技术型帖互相争论。韩服玩家看重的是时尚，游戏画面与人设是他们最看重的要素，对他国玩家无比热情也是韩服游戏玩家的最大特征。日服上的玩家游戏专业性最强，通过各种游戏展现出不同的素质；而其游戏玩家群也比较固定一些，每系列游戏都有自己的拥趸，其界限划分得非常清晰，例如光荣公司的很多玩家是不玩其他公司游戏的。日服上的玩家比较冷漠很难沟通，行为上较为孤僻，喜欢SOLO型的职业；对于一些技术型游戏有少数极疯狂玩家，解决游戏中的难题是他们的游戏乐趣，也是他们的强项；更多的玩家抱着轻松娱乐的心情，创造性较强，总能利用游戏中的一些系统做出一些出人意料的群体娱乐行为，是理解游戏如何娱乐自己最彻底的一群人。


日服玩家多抱着轻松娱乐的心情，并能利用游戏中的一些系统做出一些出人意料的群体娱乐行为

运营商评价

对于网络游戏来说，运营商就是游戏的父母，而运营商的表现也是游戏顺畅的一个重要因素。日、韩、台3服的运营商中，韩国的运营商要求最为严格。韩服不光限制其他国家的IP连接，而且韩服游戏多采用网页登录游戏的模式，就连使用高速代理的玩家更新游戏也极其缓慢；更有甚者网页插件相当繁杂，给韩国外的玩家带来了巨大的不便。同时韩服点卡的购买也不方便，国内的销售商也特别稀少；游戏中运营商管理较为松懈，基本很难见到GM的身影。台服的运营商早期因为人数上限的原因，很多游戏封停大陆IP，但是台服的代理随处都可以购买。同样，台服的点卡购买也比较方便，所以台服游戏比较容易实现，而且台湾游戏服务器硬件设施绝对强劲。日本运营商从来不限制其他国家IP的连接，就算是不使用代理正常游戏也不什么难事。日本运营商提倡日本外的玩家进驻服务器，这就是日本运营商的聪明之处。每个游戏基本都支持国际VISA刷卡，更有像《梦幻之星》游戏测试时推出英文网站与英文版本的游戏客户端，相当贴心。但日服游戏内的管理比较严格，就算是公共频道刷屏很快就会收到GM的警告。如果坚持不理，会受到被踢下线、封停账号等严厉处罚。



《梦幻之星》的美服官方首页，看起来干净整齐，没有多余的内容



《大航海时代Online》日服中正在远航的一支"中国贸易船队"

文章到这里就告一段落了。实际上，这个话题是怎么说也说不完的。说到底，中国玩家去外服游戏大部分还是表现出良好的素质，当然，也有数量不少的玩家在游戏中屡屡出现不应有的行为，破坏了游戏本应有的环境。实际上参与本文写作的几位作者对于中国玩家在外服上的一些不良表现并没有着墨太多。而在网络上，在各个论坛里，关于中国玩家在外服表现的尖锐探讨，是相当多的。我们希望本文能以平和的、对外服玩家群体的介绍，来起到改善国内玩家行为的目的。这里我们呼吁这些玩家在外服游戏期间，应时刻想着自己代表的形象，行事更应谨慎。本文作者牙牙在写作此文时曾这样说："最近的时间段内很少看见有网络游戏大作问世，这与前几年大作频出的局面形成鲜明的对比。所以我已经有些日子没有去外服晃悠了，但是外服优良的环境是笔者一直十分怀念的。究竟是因为游戏优良、玩家精彩，还是因为环境清净，我一时不明白哪个是主要的。但是我今晚驻笔时特别想念当年在日服玩《大航海时代Online》的朋友们，特别是在地中海始终守望笔者从印度飞奔归来的CC。始终感觉笔者自己真正成为中世纪中的海员，家里有伊人翘首期盼的那份真实感觉。"一款网络游戏中结下的友谊，是非常单纯的，但如果一款网络游戏处在一个充满欺骗、弱肉强食的环境中，这样的友谊是不可能存在的。这一道理，恐怕值得每一位网络游戏玩家和某些网络游戏开发商、运营商反思。





失落的艾泽拉斯——一起域名丢失事件背后的疑惑

■本刊记者 冰河

2008年4月18日下午，当国内众多《魔兽世界》的游戏爱好者按照以往习惯，登录《魔兽世界》在中国大陆最大的专题网站“艾泽拉斯国家地理（National Geographic Azeroth，简称NGA）”的时候，却意外发现网站无法打开，尝试许多次之后也只能面对着“你所寻找的网站无法连接”之类的字样大眼瞪小眼。由于近日《魔兽世界》在更新2.4版本补丁后，服务器非常不稳定，频繁出现掉线、回档等现象，很多玩家就此质疑NGA网站是否也和《魔兽世界》一样，“被九城把服务器给换了，抽调给开的新区服务器”。有愤怒的网站注册用户就此播打NGA网站上的客户服务电话（021）51729885，却得到了一个意外消息：“NGA网站的域名可能丢失了”。

网站的域名怎么会丢失呢？难道是域名注册到期没有及时续费？大多数用户并不清楚维护域名需要有哪些手续和步骤，因而“这是借口！肯定又是骗我们的”之类的口号充斥在其他《魔兽世界》爱好者论坛。但很快NGA网站的管理团队在《魔兽世界》官网和其他诸多游戏门户网站上发布通告，证实了“ngacn.com”系列域名（包括ngacn.com、bbs.ngacn.com、atlas.ngacn.com、wiki.ngacn.com、dkp.ngacn.com、db.ngacn.com）的确被人非法转移，目前原有域名无法使用，已临时启用了一个新的临时域名ngacn.cc系列（ngacn.cc、bbs.ngacn.cc、atlas.ngacn.cc、wiki.ngacn.cc、dkp.ngacn.cc、db.ngacn.cc）来替代原域名指向原有网站。目前正在与域名服务商中国万网联系，看是否能找回丢失的域名。

随后，有继续尝试用原有域名访问NGA网站的用户发现，该域名已被指向一个境外赌博网站，但很快也被封停。于是，众多关注NGA网站的用户才相信，这次NGA网站的无法连接的确是源于域名丢失，而不是传言中的“服务器被调走了”。

离奇的是，面对这起使用中的域名意外丢失的离奇事件，无论是NGA网站的管理者，或那个神秘盗走NGA域名的高手，甚至理论上应该介入的警方，都没有任何进一步的消息放出，这使得NGA域名丢失的事件上越来越笼罩着一团迷雾。NGA域名目前到底在谁手中，它有可能被找回来么，这次域名的丢失对所有注册用户的个人隐私信息会不会有什么直接或间接损害？很多人都对此疑虑重重。可惜的是，没有人能给出权威的答案。

一、离奇丢失的域名

经过一番努力，本刊记者联系上了NGA系列域名的注册所有人EDIART。在经过细致沟通之后，他向本刊记者透露了NGA域名丢失的详细经过，及目前找寻域名进展的最新情况。

EDIART并不是第一个知道域名丢失的人，这听上去似乎有些荒唐。作为域名的注册所有人，他是在同事告诉他网站打不开，域名可能丢失之后，才知道这个消息的。在联系了域名服务商之后，他们得知，域名已经被转移了。转移域名的人带来了EDIART的身份证复印件和一份委托书，然后将域名转到另一个域名服务商新网。来人出示的身份证显示此人来自武汉，名叫戴沙。但随后通过警方的调查，确认此人留下的身份信息悉伪造，而他出示的EDIART身份证复印件和委托书也是伪造的。通过转移域名手续中留下的线索进行追查的努力至此无功而返。

在暂时无法追查到作案者的情况下，NGA管理团队只能退而求其次，在启用临时域名的同时，向万网和新网说明情况，请求暂时冻结该域名，以防止域名被指向具有恶意的网站，给诸多NGA用户带来不必要的损失。但沟通的过程很不顺畅，可能是出于规避自身责任的原因，万网方面开始并不是很配合，除了出具EDIART本人是原域名注册拥有人的证明之外，并未提供其他帮助。而新网方面则在经过一段确认流程之后，终于冻结了原NGA系列域名，但此时

NGA域名已被指向赌博网站一段时间，无法确认是否有用户因为误访问这个网站而遭遇什么损失。

NGA管理团队继续与万网进行沟通，希望他们作为收费的域名服务商，给域名注册者提供应有的服务帮助。但万网以“整个转出流程中万网都是严格按照既有程序和规则进行的，没有什么违规。丢失域名的主要原因是注册人没有保护好自己的身份证号码，以至于被人拿去伪造了身份证复印件。因此这个事情需要向警方报案，让警方来处理。域名已经不在这里，万网方面无法提供更多服务帮助”的理由来拒绝。EDIART也曾经想报案，但他的律师朋友告诉他，“一旦报案，这个事情就转入司法程序阶段，万网可以从此脱身，因为你没有确认和继续追索他的责任，他们可以就此放手不管。从目前情况来看，没有他们协助，找回域名很难，关键是，你找回域名之后怎么办？是否还使用万网的域名服务？所以还是好好沟通，争取在警方不介入的情况下把这个问题解决。”



《魔兽世界》登录界面

于是NGA管理团队每天就开始陷入与万网和新网两个域名服务商的交涉沟通中。

最终万网的态度有所转变，开始比较积极地与NGA方面合作，于是原有域名系列在被冻结之后，也被重新指向临时域名系列。虽然用户使用起来貌似与从前没有什么区别，键入NGA原域名系列也可如常访问，但原域名系列的注册所有人还并不是原注册所有人EDIART。也就是说，原域名并不算真正的安全，尚未找回。

值得一提的是，在域名丢失几天后，NGA管理方的一个工作人员接到一个神秘电话，电话那端某人自称是一个对此事热心的人，他收到一个消息，声称有人以40万元的价格在兜售原NGA系列域名，询问NGA方面对此事的态度如何，是否有意出钱赎回，有否报警，如果有需要，他可以帮忙联系该域名出售人，把他引出来捕获。这个电话引起了NGA方面的高度警惕，在一番商议之后，他们告知对方绝不会出钱赎回自己被盗走的域名，但目前也没有报警和抓人的计划，因此谢谢报料人的好意。不过在挂断电话后，NGA方面根据电话中留下的线索在互联网上查询了此人的信息资料。查询结果表明，这个自称“北京精细化工有限公司叶林容”的人，在网上发布信息收购各类私服发布网站，并注明“《魔兽世界》优先”，这使得这个神秘电话显得更加扑朔迷离。但在没有充分证据的情况下，NGA方面还是决定放弃寻找作案者，而是将精力优先集中到找回原域名的交涉上。

二、盗从何来

采访到这里记者不禁有些好奇，毕竟域名注册是一个相对严谨的事情，怎么能仅仅凭借一个身份证复印件和不明真伪的委托书就转移走了呢？于是记者以一个普通用户身份拨打了中国万网的客户服务电话400-600-8500，按照语音提示选择了售前服务咨询，一个服务号为65号的客户服务人员回答了本刊记者的问题。他告诉记者，注册域名无论是法人还是自然人，只要出示相关有效的法律证明文件就可以，但转入转出则要多一道手续。转出服务如果不是本人办理，需要提供办理人身份证、原注册人的身份证复印件和委托书原件，还需要提供域名管理的账号和密码，没有域名管理账号密码，即使有身份证和委托书也是不能转移的。而转入服务，则在出示办理人身份证、原注册人身份证复印件和委托书原件的同时，还需要原域名服务商提供确认，只有原域名服务商提供确认之后才能办理转入。理论上讲，他们的保护措施是没有问题的。

不过记者将这番咨询结果反馈给EDIART之后，他告诉记者“其实这里面有很大的漏洞，我来告诉你怎么回事。关键在那个身份证复印件上。”



域名申请注册协议——用户自行保管好密码（不是身份证号）

原来域名盗窃者的做法是这样的，他根据EDIART的公开信息得到了EDIART的邮箱，同时又在网上查询到了EDIART的身份证号码，然后伪造了一个身份证复印件，发给万网声称原邮箱丢失，需要更改，再通过新邮箱更改后在网上选择“丢失密码”，得到了账户和密码。然后手持伪造的本人身份证、EDIART身份证复印件和委托书前去办理域名转出。由于万网没有手段甄别身份证复印件和委托书的真伪（或者说根本没有甄别？），主要依靠域名帐户密码进行确认，因此盗窃者就如愿将域名转出。也就是说，整个过程中，那份无法甄别真伪的身份证复印件，从头到尾起到了关键作用。

“那么，他们对委托书的签名没有鉴别么？”记者追问。

“当初办理注册的时候通过网络就可完成，连合同协议都是邮寄送达的，没有当面办理。他们也没有索取我的签名，他们怎么鉴别啊？”EDIART在网络那端回

答，记者似乎能看到他的苦笑。

“那么他们对自己在事件中应该负担什么责任给你什么说法了么？”

“没有，他们说我自己没有保管好身份证号码是关键。我说我从大学开始就要在各种材料上填自己的身份证号码，怎么保管好啊，身份证原件才是最重要的啊。可是没办法，他们坚持自己的说法。”

根据记者了解，此类域名离奇丢失的事情并不是第一次发生，只不过因为NGA网站的巨大影响力使得这件事情比较受人瞩目而已。2006年著名IT专业站点eNet硅谷动力就曾以相同理由起诉万网，诉讼理由为：CNNIC、万网在硅谷动力注册的“ename.com.cn”域名尚在有效期内，未经其允许就转让给易名网络有限公司。eNet硅谷动力公司请求法院确认硅谷动力为“ename.com.cn”的所有者；要求被告方道歉；索赔10 000元并承担本次案件的律师费及公证费7750元。而另一个名为“双彩网”的网站，则比NGA遭遇的不幸早一点，2008年4月3日，也同样被人以伪造证件的方式盗走域名。幸好他们发现得快，将域名及时找回，没有造成严重后果。

也就是说，NGA的遭遇不是偶然的，已经有人采用相同的手段，有组织有目的地盗窃知名网站域名。



NGA域名丢失事件官方说明

三、还有下一次么？

不过，无论是记者向万网客户服务的直接咨询，还是EDIART作为受害者向万网提出要求的答复，都没有迹象表明，如今这个有明显漏洞的域名保护程序有改进的痕迹。也就是说，即使NGA和其他网站将自己的合法域名找回，未来仍旧有可能再次丢失。

“如果域名找回来，你还准备继续使用万网的域名服务么？”采访的末尾记者问EDIART。

“嗯，还是会使用他们的服务。”EDIART回答。这个回答让记者有些吃惊，已经知道有缺陷了，怎么还使用它们的服务呢？

“因为其他域名服务商采用的程序措施也一样。换谁都是一样……”

这个回答让所有人哑然。显然问题不仅仅存在于万网一家，这是整个域名服务体制中的巨大漏洞。

“作为这次事件的受害者，你希望万网能对现在的制度做怎样改进以避免同类事件的再次发生呢？”记者希望这次事件对后来者能够有些教训。

“我希望他们能增加对注册信息的甄别和确认，不过他们不太可能改变现有的做法。”EDIART回答。

“那他们为什么不进行改进呢？”记者有些不理解这种吃了亏还不改的做法。

“很简单，就是出于成本因素的考虑，比如增加一道电话确认程序，在转入转出前给原注册拥有人电话确认。要知道这类域名服务商的注册量很大，而且域名交易又很活跃，很多域名交易者都是注册N多域名出售，不能每个域名都亲自前往转手。如果每次转手都需要服务商人工确认，那么仅仅增加的电话费就是个不小的数字，还不能算上增加的人力、通讯设备、工作场地等花费。既然现有条件下他们能基本摆脱域名丢失的责任，那么又何必增加这种不必要的花费呢？反正用户也没有选择，换了谁都是这个做法。”

“那么未来NGA方面又会采用怎样的保护措施来防止事件再次发生呢？你们总不会什么改进都没有吧。”记者有些不甘心，难道真没办法保护自己的合法域名了么？



用户协议材料明细内容界面——网页未找到

“有改进，就是天天打电话给他们确认，保证自己的域名安全。只能这么做了。”EDIART的回答让网络两端的人都发出了苦笑。的确，在现有条件下，这是最具可操作性的选择了，成本不高，也足够安全，虽然麻烦了点……

聊以自慰的是，EDIART告诉记者，此次事件中，“简单说，就是NGA的服务器很好，没有被攻击，一切“属于NGA自己的东西”都很好，没有出任何纰漏，管理方也没有监管不善导致有人趁虚而入盗窃隐私材料，出问题的部分是域名。域名等于是大家访问NGA的钥匙，钥匙丢了可能导致你开不了这扇门，但门内的东西还是完好的，早些时候访问打不开的用户不用担心。而大脚因为是放在我们服务器上的（客户端下载在九城服务器），不牵扯域名问题，所以并不耽误使用，也不用担心会有木马之类的东西，引用的首页新闻那部分已经修改了，所以大脚完全无害。总之用户的个人隐私信息，如账号、密码、注册信息等都很安全，没有丢失的危险。”

这也是整个过程中，唯一让人听了能高兴点的消息。



高清掀风暴，网络视频新攻略（下）

■贵州 冰河洗剑

在上一期的文章中，我们介绍了伴随新版Flash Player播放器而来的各种高清在线视频站点，以及在线高清视频的欣赏，视频上传分享与下载保存等。然而，高清视频的流行，却不仅仅只有视频共享站点在线欣赏一种途径，P2P在线欣赏与下载播放，MP3/MP4、PSP、iPhone等手机上，都有高清视频无处不在的身影。本文将为各位读者继续介绍，如何更好地体验高清视频带来的视觉享受。

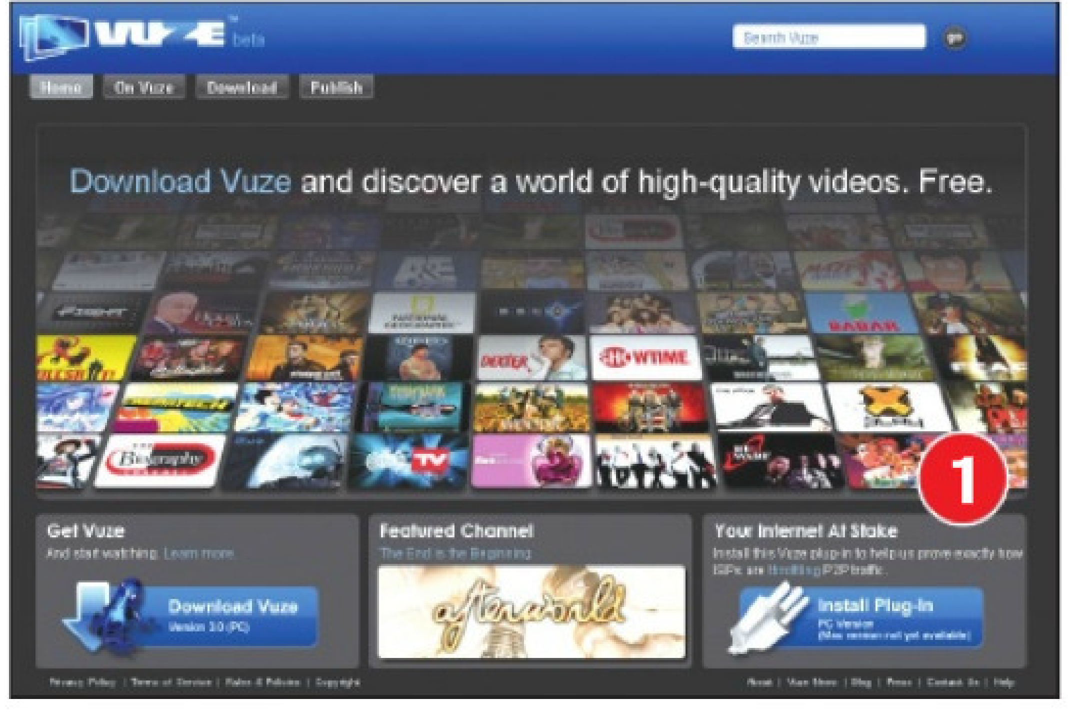
第一部分 优势——基于P2P的高清视频分享

由于蓝光产品的兼容和价格问题，目前市面上的高清影视碟片比较少，因此网络下载一直是高清视频的重要来源。而在网络下载中，P2P共享与下载是解决高清影片庞大文件体积问题的唯一途径。全新的Flash 9.0播放器，虽然支持新的编码，让在线视频站点分享欣赏高清视频成为可能，但其效果在很大程度上还受限于网络速度。而与此同时，利用P2P技术的高清视频分享与聚合下载服务，由于解决了网络速度的问题，也愈来愈流行起来。

一、探索高清的世界——Vuze

Vuze是一种典型的基于P2P技术的高清晰视频分享服务（http://www.vuze.com/）。

Vuze源自于一款非常著名的P2P BT客户端软件Azureus。Azureus算是Mac上功能最强大的BT软件，相信多数Mac的用户应该都对其非常熟悉。Vuze的早前代号曾被命名为Zudeo，与Video的谐音很像。早期之所以改名，就是为了致力于在线高清视频服务。由Zudeo发展到今天的Vuze，已经深化为基于其P2P核心及Azureus独有网络构成的高清视频分享服务（图1）。



目前，Vuze的宣传口号是“Discover a world of High-Quality videos”，可见其打的是“高清”视频服务的竞争牌。Vuze已经开始将竞争的目标瞄准其他流行的视频共享服务站点，例如YouTube、Revver和MetaCafe等。与这些站点相比，Vuze的优势在于借助P2P技术，能够提供更高清晰质量和更长时间的视频节目。毕竟Flash Player播放器还仅仅是支持高清视频编码而已，而P2P在线播放的优势则大了许多，在分发文件较大的流行视频方面，比这些使用Flash Player从服务器端传输的网站有更大的优势，这些是Vuze的最大卖点。



打开“On Vuze”服务页面（http://www.vuze.com/content/FeaturedContent.html），在页面中可以看到各种视频分类及最新最热门的视频（图2）。Vuze所

> **P2P高清视频与版权**
>
> P2P共享下载一直因版权问题官司纠纷不断，同样，P2P在线视频也受困于版权问题。不过Vuze已经宣布与多家影视唱片公司合作，包括Showtime Networks、BBC Worldwide、Bennett Media Worldwide、G4、National Geographic和Starz Media等多家公司都与其签署了合作协议，成功地解决了版权纠纷。在Vuze中推出了不少颇具人气的收费节目，以节目名气吸引用户。这些节目设有DRM限制，使用者只能在下载后指定时间内观看，之后就要再购买。
>
> 除了收费的视频节目外，在Vuze上也有海量的免费DRM-free影片，同时还有音乐、游戏、动画等频道，有独立乐队发放原创音乐以及新游戏动画等发布。Vuze让用户发布影片、音乐、游戏等，从而使得小本创作者也可参与此发布平台，结合Vuze的评论及评分设计，能有效增进创作者与使用者的交流。

提供的视频质量都非常好，其中多数为标识HD的高清视频，其它少数部分则标识为SD的标清视频。即使是SD标清视频，也远比一般视频分享站点，如YouTube之类的视频清晰许多倍。在页面频道列表中，点击“HD”链接，则可打开专门的高清频道，里面全是高清视频。在页面上方提供的搜索框中，可以输入关键词，搜索想要观看的视频。

提示

Vuze客户端本身就是一个P2P下载软件，可以在“选项”界面中对P2P下载端口、服务器、IP过滤等进行优化设置。另外，还可以选择Vuze关联.torrent种子文件，以后就可以直接用Vuze进行BT下载了。

点击某个视频链接，则可打开视频播放页面。在页面中显示了视频的详细信息，包括视频体积大小、时长等。点击页面视频窗口中的“Watch low resolution sample”按钮，则可播放视频（图3）。不过我们已经说过，Vuze是基于P2P技术的视频服务分享站点，因此在页面中只提供了低分辨率的预览播放，画面质量并不高。要想体验高清画质，则必须安装Vuze软件，利用P2P技术加速网络传输。

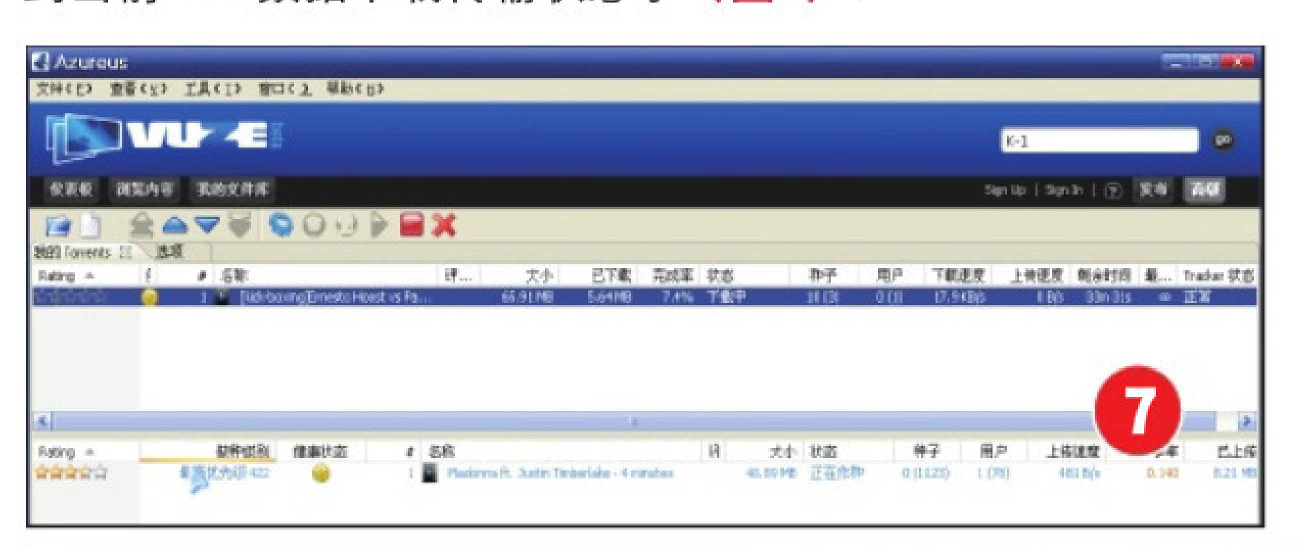
Vuze提供了最新支持Windows系统的客户端程序，可以更方便用户观看欣赏高清在线视频（“Azureus Vuze v3.0”下载地址为http://cache2.vuze.com/files/Azureus_3_0_windows.exe）。由于Vuze是基于Java技术开发的，可以获得很好的跨平台支持，因此安装Vuze前首先应该安装Java支持。如果未安装Java，Vuze会要求在线下载安装Java安装组件。点击“Download”下载安装即可（图4）。

启动Vuze客户端程序后，其界面与页面操作差不多。在“仪表盘”中有用户节目播放记录，也有热门视频推荐；在“浏览内容”中可以搜索和分类查找各种视频；在“我的文件库”中，则保存有用户下载的视频。将鼠标移动在每个视频链接上，可以看到有两个控制按钮。选择“Play”的话，可利用P2P技术在线播放视频；点击“Download”按钮，则可将视频下载到本地再播放（图5）。



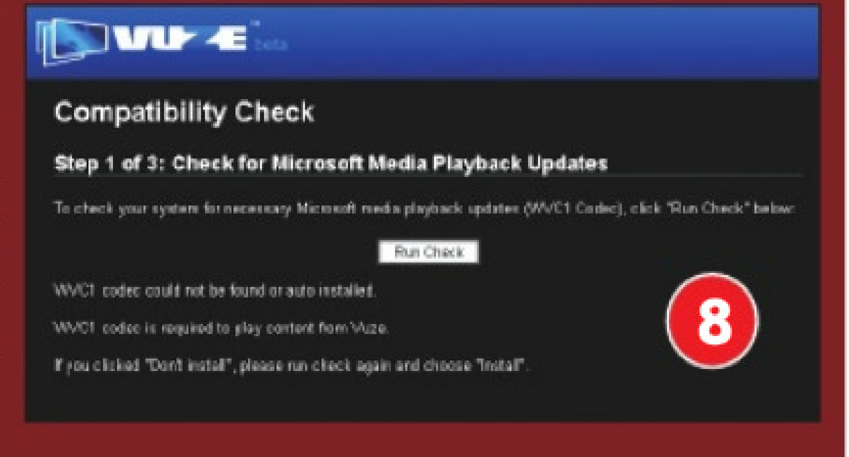
Vuze提供的视频画面质量非常好，在Vuze自带的播放器中播放效果很不错（图6）。在线观看或下载到本地时，可点击菜单“工具”→“选项”命令，打开选项界面。再选择“我的Torrents”标签，即可看到当前P2P数据下载传输状态了（图7）。





Vuze在线高清回放

如果是在线播放Vuze的高清视频时，会对系统进行检测。安装必要的插件，特别是一个叫做“WVC1 codec”的解码器，以便支持在线播放时的视频回放等功能。在环境检测页面中（http://www.vuze.com/check/compatibility.html），点击“Check System Compatibility”按钮，在弹出页面中点击“Run check”按钮，即可检测安装系统中缺少的组件或解码器（图8）。



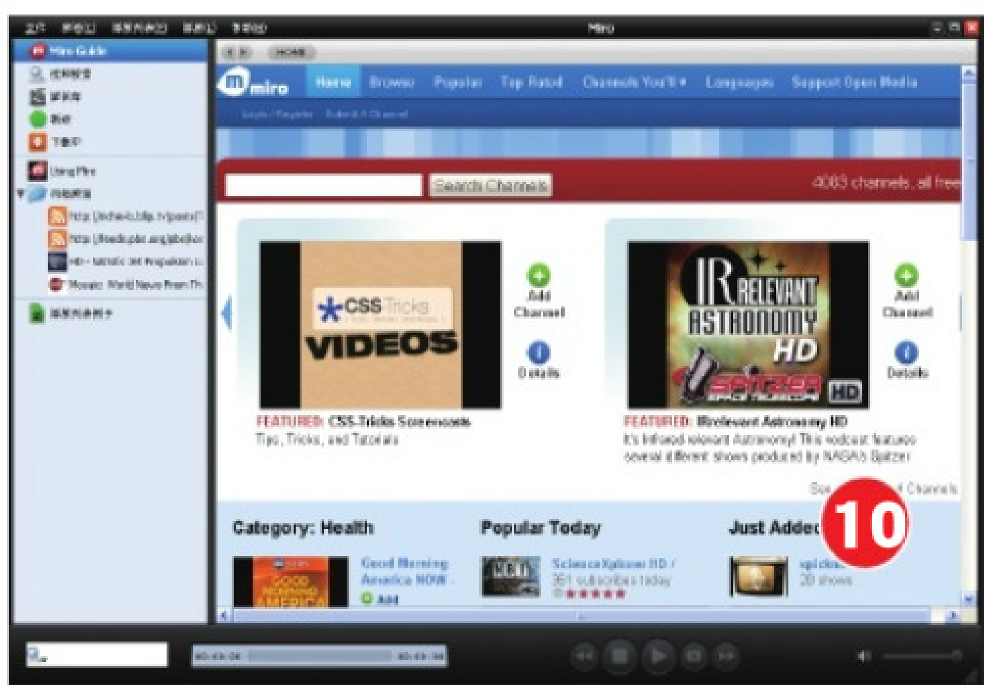
二、RSS聚合下载高清视频——Miro

Miro的宣传语则是“More HD than Anyone”，号称是提供HD高清视频最多的一个视频分享服务站点（http://www.getmiro.com/）（下页图9）。

Miro（“Miro v1.2.3”下载地址为http://ftp.osuosl.org/pub/pculture.org/Miro/win/Miro_Installer.exe）是直接通过客户端软件进行视频欣赏与分享的，在客户端界面中点击左侧的“Miro Guide”，在中间窗口中点击上方的“Home”，

即可打开Miro视频服务站点（图10）。与普通的视频服务不同，Miro提供给用户的是一个个的视频频道（Channel），目前为止有4000余个完全免费的视频频道。在服务页面中选择某个视频频道，点击“Add Channel”按钮，即可将其添加到Miro客户端的“频道列表”中。

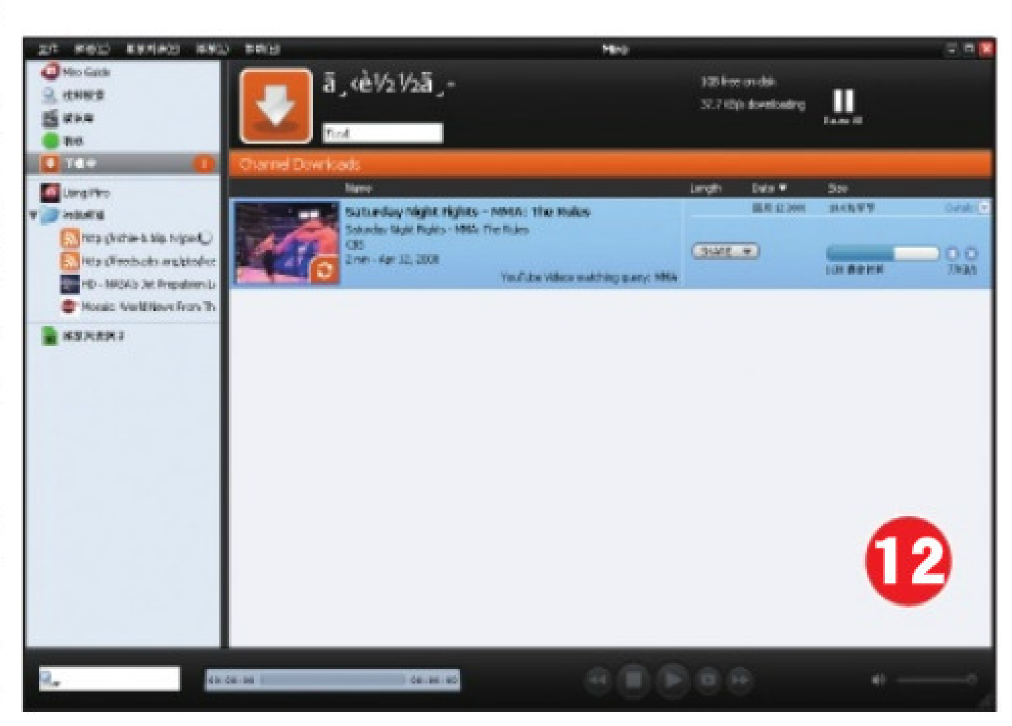


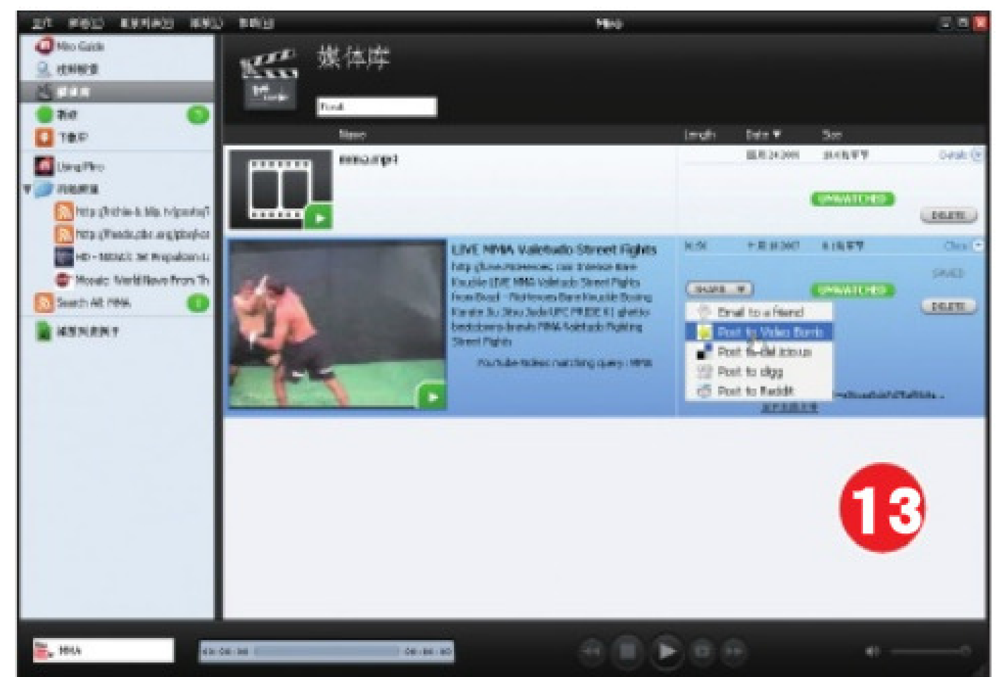




软件默认已经提供了多个频道列表，其中“HD-NASA's Jet Propulsion Laboratory”频道非常有趣，提供的都是美国宇航局拍摄的一些高清视频短片。如果想自己定义感兴趣的频道，则可在左侧栏中点击“视频搜索”，在中间窗口中输入搜索关键词，点击“搜索”按钮，即可搜索到感兴趣的视频。然后点击搜索结果中的“Save This Search as a Channel”按钮，即可将搜索的结果保存为频道（图11）。

其实Miro提供的频道，就是一个RSS聚合链接。每个用户都能够自建频道，发布影片，而其他用户只要订阅了该频道，就能得知该创建人或创作社群有没有发布新的作品，从而及时地获得各种感兴趣的最新视频。每次启动软件时，会自动更新收集频道新视频，也可点击菜单“频道”→“更新频道”手工进行更新。要想建立自己视频频道发布高清视频非常简单，免费注册一个账号后，即可获得视频发布权限。







Miro的视频下载播放速度也非常快。选择点击某个频道中的视频后，即可开始利用P2P自动下载高清视频。下载的速度非常快，在“下载中”可以看到下载信息（图12）。下载完成后，视频将被保存到“媒体库”中，点击即可播放。但是视频有时间限制，一般5天就会过期被自动删除掉。要想永久保存在本地的话，则需点击“Keep”按钮（图13）。Miro的视频其实没有Vuze的高清视频效果好，大部分只能算是标清（图14），只不过是利用了P2P技术下载及新颖的RSS聚合。

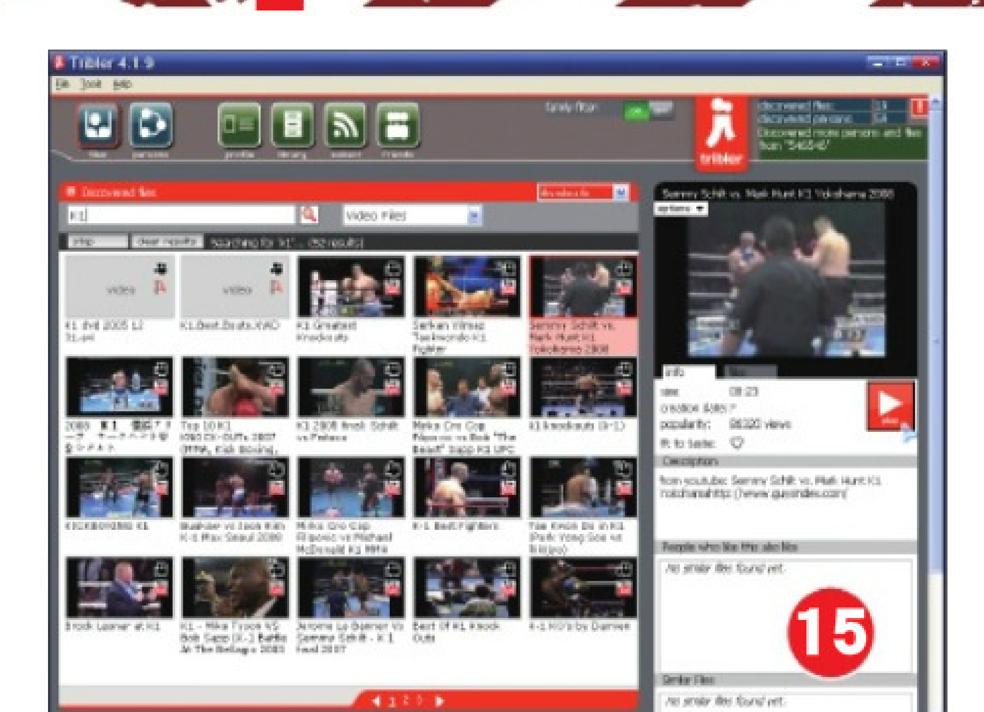
用Miro下载保存YouTube

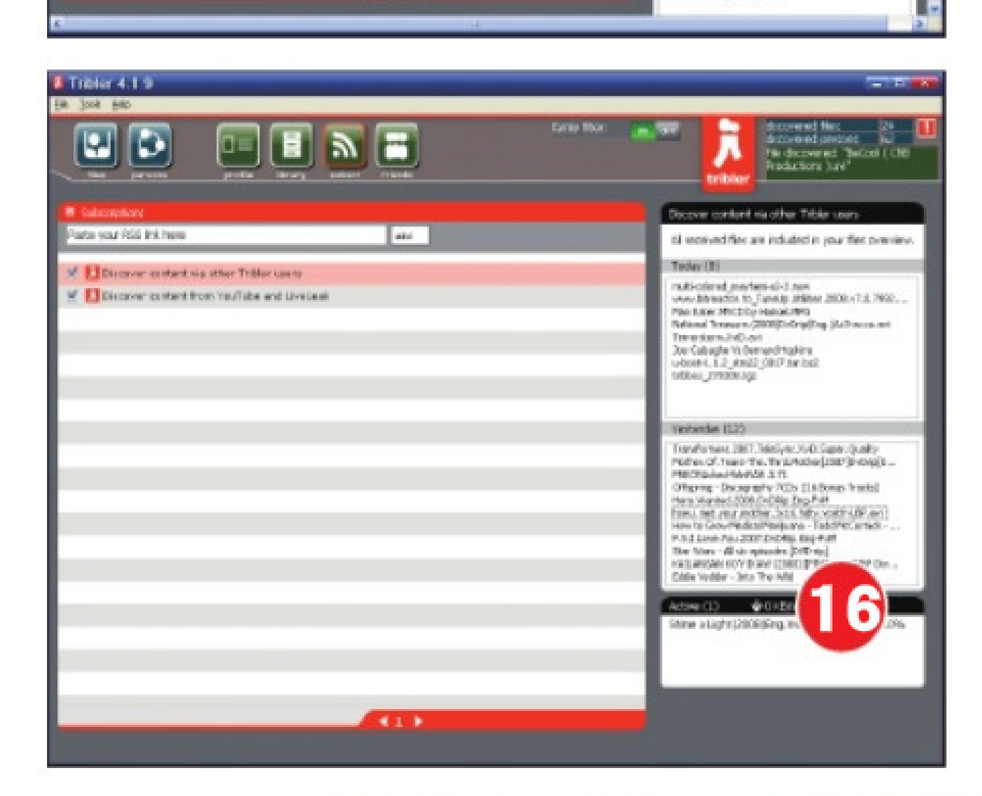
Miro也是一个非常好的视频搜索下载器。在界面左下角搜索框中，输入一个搜索关键词，点击搜索框弹出菜单。在其中可以选择YouTube、Google Video或其它视频共享站点，“确定”后即可搜索相应的视频，并用同样的方法下载到本地观看。

三、好友拉进高清圈——Tribler

Tribler（“Tribler v4.1.9”下载地址为http://www.tribler.org/downloads/17）是哈佛大学研究的以上传为“本钱”的P2P在线电视网络。也就是说，用户要多上传才能下载观看，以平衡上下载的差距。

与其它在线P2P视频软件相同，Tribler也提供了搜索功能，可以自动在网络上搜索P2P高清影片并进行播放。在软件界面的搜索框中输入感兴趣的视频关键词，回车后即可搜索到相关视频。选择某个视频后，点击右侧的“Play”或“Download”按钮，即可在线播放或下载视频到本地（下页图15）。在软件右上角处，实时显示了当前的P2P网络连

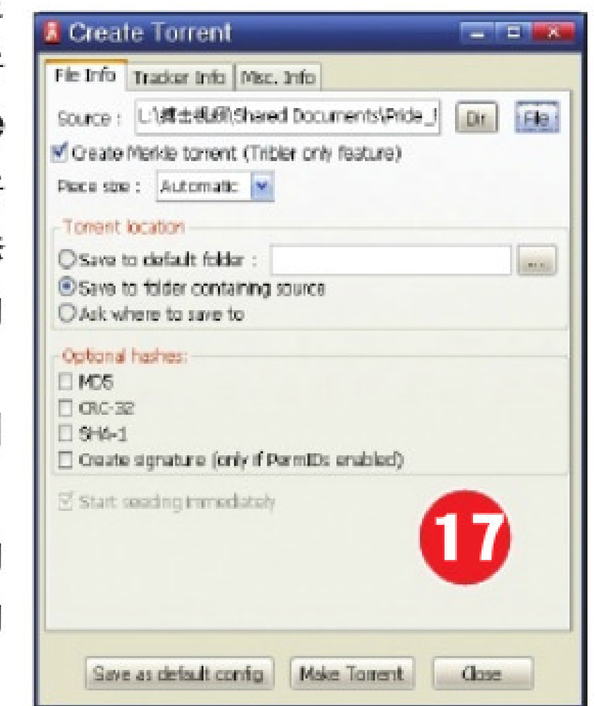




接状态。

同样，Tribler也提供了RSS聚合功能。点击工具栏中的“Subscr”按钮，在界面中可以添加视频的RSS聚合链接，并且可更新查看新添加的视频（图16）。而且有趣的是，Tribler开始加入了学习用户兴趣的功能，可以自动分析用户曾播放或下载过的影片，链接出相关似的影片。另外，Tribler提供了一个好友圈。在“Friends”界面中，可以搜索好友名字并进行添加，也可以邀请好友进入自己的圈子。用户可以通过好友来分享自己的视频，有点类似以前网络上流行的三度人际关系圈。

Tribler组建的时间不长，本身提供的视频目前数量还很有限，大多数是通过网络搜索聚合的，而且质量也不好。不过利用Tribler倒是很方便与其他用户共享自己的高清视频。只需点击菜单“Tools”→“Create Torrent”命令，打开种子制作对话框。在“File info”选项页中，设置要共享的文件路径，其它使用默认的设置，点击“Make Torrent”按钮，即可开始制作BT种子文件（图17）。种子制作完成后，就会被自动添加到“Library”中，自动共享上传给其他的用户。



此外，还有许多基于P2P技术的在线网络高清视频服务及相关软件，例如Joost、Pando、Jalipo及zattoo等。尤其是其中的Joost，已经成为国内P2P在线视频服务的典范。

第二部分 纳入囊中——高清视频下载转换





现在数码设备非常流行，各种MP3、MP4、PSP、iPod、iPhone和手机的玩家非常多。在这些设备上能否欣赏到高清视频的清晰效果？

效率，转换下载一步完成

将网上的Flv在线视频下载转换保存到各种数码设备中，在许多用户眼中是比较麻烦的事情。如果能自动化地完成操作，那是最便利的选择。

对于YouTube、Google Video等视频分享站点上的高清视频，如果希望下载到自己的MP3或者手机中慢慢欣赏，往往需要利用工具来寻找视频的真实地址，下载后再用工具进行转换。如果嫌麻烦的话，可以使用Flvix提供的服务，将视频下载与格式转换一步完成。不过Flvix提供的服务不支持国内的视频站点。

首先，复制需要下载的视频播放网址。打开Flvix页面“http://www.flvix.com”，在“URL:”输入框中输入刚才复制的视频播放地址，在下面的“Desired format:”的下拉列表框中可以设置想要转换的格式（图18）。目前，网站支持MP3、手机、iPod和PSP的转换，分别对应不同的视频格式。选择视频格式后，点击“convert”按钮，系统会自动地分析视频真实的地址，并自动进行格式转换。等待片刻，转换完成后页面中显示下载链接地址。点击“Download the converted video(下载转换后视频)”按钮，就可以使用IE或者其它下载工具下载相应格式的视频了（图19）。

定制转换，动手播放

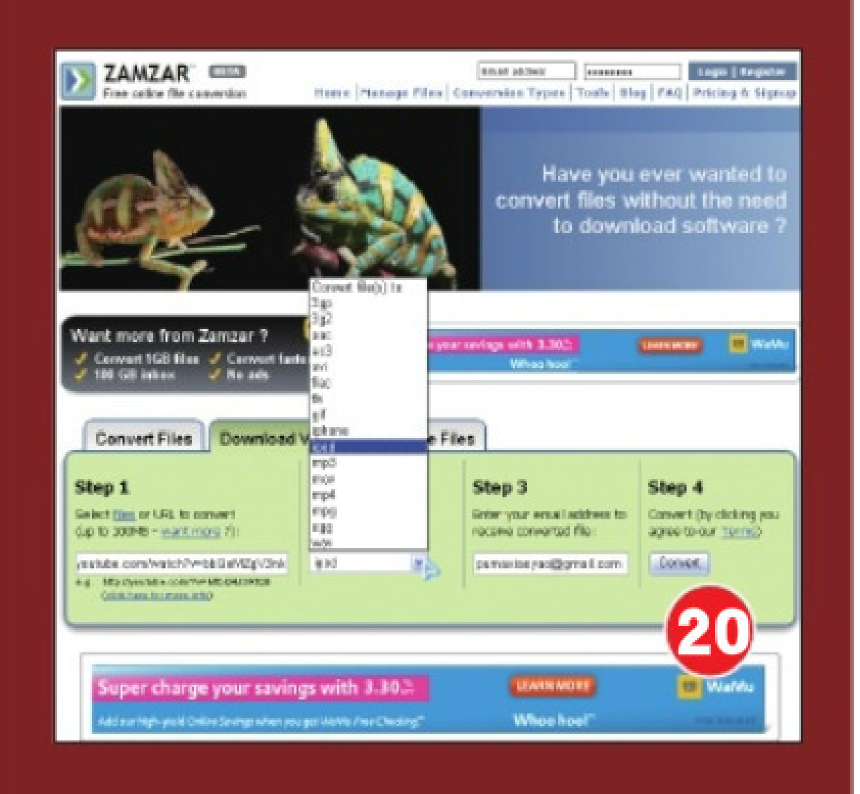
并不是所有的视频站点都被上面的这些在线视频转换下载所支持的，而且有许多视频转换保存时，还需根据移动数码设备的空间大小及其它情况，进行手工设置转换。下面就详细地介绍一下各种数码设备的高清视频转换保存与播放。

7个在线视频转换服务

1.Zamzar

http://zamzar.com/url/

Zamzar不仅支持在线视频转换与下载，而且支持音乐、图片、文档类型的格式转换，支持格式多样，并且转换质量很高。免费用户允许转换100MB以内的文件，对于普通的在线高清视频足够了。如果需要转换大体积的文件，可以注册申请成为高级用户，获得1G的转换容量和更快的转换速度（图20）。



2.Mux

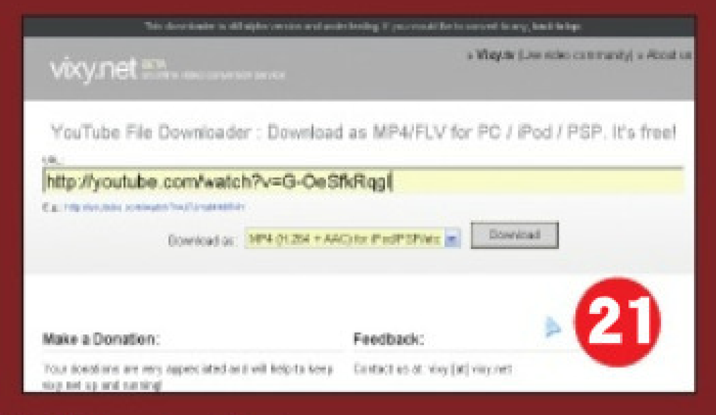
http://beta.mux.am

Mux也是一个方便的在线视频转换服务，能将国外大部分视频网站的节目转换保存到各种移动设备上。

3.Vixy

http://vixy.net

Vixy可以把flv文件转换成AVI、MOV、MP4、MP3、3GP等格式，转换的速度非常快而且失真小，特别是Mux可以指定将视频转换成MP4等设备的H.264高清视频压缩格式（图21）。Vixy服务是基于“FLV to MPEG4 Converter”开源引擎的，如果需要，甚至可以下载其源代码，建立自己的在线视频转换下载站点。



4.VideoCodeZone

http://www.videocodezone.com/conversion.php

VideoCodeZone支持将YouTube、MySpace、Google Videos、IFilm、Break、Dailymotion及Metacafe等网站的视频格式转换，同时还支持将电脑中已下载的FLV文件进行转换。

5.MediaConverter

http://www.mediaconverter.org

MediaConverter支持对视频、音乐、铃声、图片及文档等多种媒体文件的转换和拆分。支持的格式不仅有MP3、WMV、3GP、FLV、SWF、MOV、AVI、MPG、MP4、DIVX、iPod、PSP等，还包括JPG、PSD、DOC、PDF、TTF、TXT、ODG，甚至是几乎绝迹的WordPerfect文件。网站有自动文件格式识别功能。如果自动识别失败，只需手工选择源文件格式和目标格式，提交后就可开始转换。除了转换本地文件外，也支持远程文件转换，只需输入文件的网上地址即可，非常方便。

6.ConvertDirect

http://www.convertdirect.com

ConvertDirect可以在线转换各种视频网站的FLV视频文件，支持输出的格式包括AVI、3GP、MP3、MP4、WMV、MPEG、MOV及PSP。

7.All2Convert

http://www.all2convert.com

All2Convert支持的设备包括手机、iPhone、Zune、iPod、PSP和一般电脑，支持的格式包括有DVD、MOV、MP4、VOB、RM及WMV。

一、PSP看片多样选择

PSP的功能越来越强大，犹如一台小电脑。用PSP看影片、动漫，或者用来学习英语的用户都很多。

1.PSP在线看FLV视频

对于PSP来说，看网上的Flash高清视频是非常方便的。可以使用一个叫做PSPtube的工具，直接利用PSP的无线WIFI功能，直接登录各种视频共享网站，观看FLV格式的在线视频。PSPtube不仅支持在PSP上看YouTube视频，对于其他视频网站，如NicoNico、SHOUTcast等都能很好地支持。甚至可以将PSPtube当成FLV播放器，直接播放从网上下载的FLV格式视频，省去转换的过程。

首先，下载“PSPtube 20080224”（下载地址为http://down.tgbus.com/soft/18663.shtml）并连接PSP与电脑。解压下载文件后，将其中的“PSPTube”文件夹，复制到PSP记忆棒的“PSP/GAME”目录下。打开PSP，在游戏列表中可以看到已经出现PSPtube的图标（图22）。如果PSP有WIFI无线网络并且设置好无线网络参数，那就可以直接打开PSPtube，自动连接网络搜索视频并观看了。当然也可以不连接网络，直接本地播放PSP上的FLV视频。此时可以关闭WLAN开关，就不会弹出网络连接画面，可以加快PSPtube软件启动速度。



2.转换——PSP视频制造机

PSPtube虽然方便，但是对于某些编码压缩的FLV视频支持得不是太好，因此最好是将下载的高清视频转换为PSP所支持播放的格式。将下载的高清视频转换成MP4或PMP格式，可使用著名的PSP视频转换软件“WinMEnc 0.70中文版”（下载地址为http://www.yxdown.com/SoftDown.asp?ID=25378&lbID=1）。

启动WinMEnc，选择“批量”标签页，以便批量处理多个下载的视频文件。点击“加入文件”按钮，或者直接拖动文件到窗口列表中，完成文件添加（图23）。然后在下方设置文件的输出路径，并点击“Profile：”下拉菜单，在弹出菜单中选择需要的配置文件（图24）。例如这里我们要将视频转换为480×272的AVC影片，可选择“[PSP] MP4-AVC 480×272 600kbps 29.97fps,AAC.ini”配置文件；如果要转为720×480的AVC影片，则要选择“[PSP] MP4-AVC 720×480 1500kbps 29.97fps,AAC.ini”配置文件；如果要转换为PMP格式的话，则可选择“[PSP] PMP-AVC 480×272 600kbps 29.97fps,AAC.ini”配置文件。



载入配置文件后，在“视频”标签页中，可以看到视频参数已经自动设置好了，可以不必手工设置。在设置项中，视频编码器“X264”，表示采用H.264编码压缩高清视频。“视频码率”设置越高越清楚，但是过高码率PSP是不支持的，最高1500bps就足够了。“720×480”就是转换后的视频分辨率，这个在载入配置时会自动设置，所以不要修改。“帧速率”参数很关键，最高为“29.970”，不能过高，否则就会无法播放。



提示：

“WinMEnc 0.70中文版”有个Bug，在某些未安装光驱的电脑上，无法运行，打开软件时会出错（图25）。此时可以安装一个物理光驱，或者加载一个虚拟光驱，就可以正常使用软件运行了。







在右侧的"两次编码"项，如果追求高画质的话就可以勾选。另外，如果转DVD或者是MPEG-2编码视频的话，建议选择"去除交错扫描"项。

音频字幕等参数都是设置好的，音频参数完全不必设置调节。在"字幕"标签页中，需要将字幕类型设置为"SRT"。WinMEnc 7使用SRT字幕，注意文件名要和要转的影片文件名要一致，这样才能压进影片（图26）。

设置完毕后，点击"开始编码"按钮，即可自动转换视频了。

PSP视频格式介绍

一般来说，PSP支持MP4和PMP两种视频格式。PSP支持的MP4，可以分为普通MP4和AVC(MP4)。两种格式的文件后缀名均为.mp4，只不过AVC(MP4)采用的是H.264编码，也就是我们前面说到的高清编码格式。任意版本的PSP都可以播放普通MP4；AVC只有2.0以上版本的PSP才能直接播放，1.5版的PSP通过升级为3.xxOE系列自制系统，也可以进行播放。

另外，在PSP上还流行另外一种视频格式为PMP-AVC。PMP格式视频播放的速度非常流畅。PMP格式与MP4格式不同，它首先保证视频的流畅播放。当不能保证流畅播放的时候，采取跳过声音的方式来使画面得以流畅。并且由于此种编码格式内部大量采用了MPIS汇编，使得处理速度大大提高。

二、iPhone也来看高清

iPhone的强大功能也吸引了许多玩家，在iPhone中欣赏高清视频，效果也极其不错。

1.iPhone在线看YouTube视频

iPhone中已经内嵌了在线播放YouTube视频的功能。在iPhone界面中点击YouTube图标运行（图27），即可打开YouTube的播放列表。选择某个视频，即可直接在YouTube线上播放视频内容，不过目前只支持热门视频。

在实际使用iPhone播放YouTube视频的过程中，常常会碰到无法播放的情况，此时需要为iPhone设置一个代理才能正常访问播放视频。设置代理很简单。首先到一些代理发布站点上找一个有效的HTTP代理服务器（代理中国：http://www.proxycn.com/html_proxy/30fastproxy-1.html），记住代理服务器的IP地址和端口。然后在iPhone中点击"设置"，打开设置界面。找到"无线网络"并选择网络号，打开无线网络设置页面。在其中的代理页面中点击"手动"，然后输入代理服务器IP地址和端口（图28）。设置完成后，就可以用iPhone在线观看YouTube视频了。







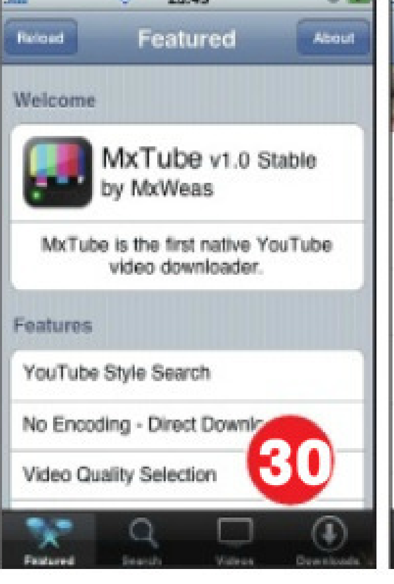
2.iPhone直接下载YouTube视频

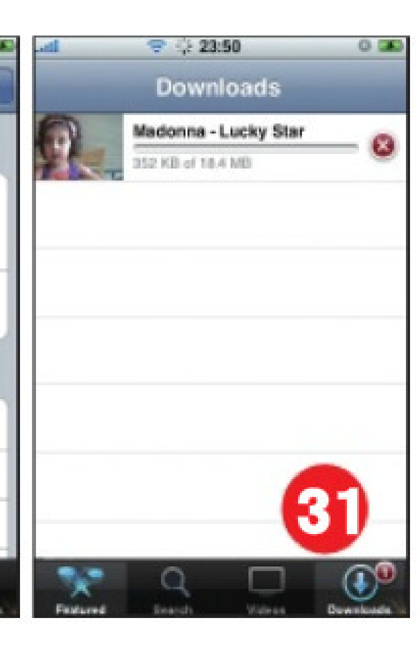
如果嫌在线观看视频网速比较慢的话，可以使用一个名为Max的13岁少年为iPhone开发的下载软件"MxTube"（下载地址为http://bbs.sm1949.com/attachment.aspx?attachmentid=24276）。MxTube可以直接下载YouTube的视频到iPhone上，它与iPhone自带的YouTube使用同一数据库，所以不用再次进行视频转换即可播放。

下载MxTube软件，解压后将"MxTube"文件夹中的所有文件，通过WinSCP复制到iPhone的"Applications"目录下，并将"MxTube"文件夹中所有的文件和文件夹的属性都改为"0755"即可（图29）。也可以在iPhone的"installer"中添加源"sleepers.net/iphonerepo"进行下载安装。

安装完成后，启动MxTube。在程序选项中可以看到"Video Quality Selection"项，用于选择视频下载质量。YouTube的每个视频都有两个版本：高质量与低质量，可在该项中选择下载高质量或低质量的视频（图30）。设置视频质量后，选择"YouTube Style Search"功能，打开视频搜索页面。输入视频关键词，确认后即可搜索到相关的视频（图31）；选择相应的视频，即可下载。下载的视频保存在"/var/mobile/Media/MxTube"文件夹下，可以直接在MxTube软件中欣赏。







至于iPhone的视频转换，也可以使用前面的"WinMEnc 0.70中文版"软件进行操作。在转换时选择相应的配置文件为"IPOD**"即可自动完成视频的转换。同样，要将其它网络上下载的高清视频，转换到MP3/MP4、手机等设备上时，也可以使用这个软件，选择相应的配置文件就可以了。

网络世界越来越精彩，网络也越来越深入我们的生活。随着各种智能化的网络数码设备不断推陈出新，网络与生活愈加紧密结合，移动的影院在生活中无处不在。智能手机、MP3/MP4等玩视频，有着得天独厚的便利，而PSP、iPhone等则更炫更酷。另外，国内的iPhone玩家要能不多，PSP的玩家也可以通过加装软件，来小小的体验一把iPhone。一位PSP Hacker开发了一个称作"iPSPhone"的应用程序，该程序可在PSP上演示出iPhone，让PSP也用上iPhone的界面和一些程序。P

网罗天下

■北京 fly



最近网上70后、80后、90后吵成一团，“3后”各出奇人，比如兰董什么的，将自己痛骂其他二后的视频发到网上。然后出现更多的后们反骂的视频，再反击，再被反骂，唇枪舌剑你来我往好不热闹。总结起来，大体说70后的是老生，假说教真嫉妒；80后的是花脸，假颓废真空虚；90后的是青衣，假清纯真脑残。这3代人无论如何去折腾，我也懒得去关心此事。不过我却发现这3后的几个共同点：一是所有发视频的基本都是女性，二是她们都自我感觉非常优秀——无论外貌还是心理，三是不论真假都摆出一副富婆的样子。故有4个结论：一是女性善妒，二是优秀的人不会干无聊的事，三是真富婆想搞视频会有CCTV、BTV、MTV去找她们，四是我会被3后们乱骂。

大海战

http://content.funny-base.com/games13/treasureofcutlassreef.swf



一个Flash游戏。最近网上的Flash游戏颇为流行这种类型，即用鼠标/键盘控制角色进行射击、躲避等动作，杀死敌人后获得金钱，过关后用金钱升级护甲、移动速度、射击速度、转向能力等各种参数，然后继续下一关的战斗。不同的游戏背景还有其他各具特色的参数，比如机器人类型的可以升级能量盾，飞船类型的可以搭载不同武器。而本款游戏是中世纪海战类型题材，有水手数量、转向速度、发炮间隔时间等参数。选择推荐这个游戏是因为它很难，射击也比较讲究，需要有提前量，比起科技题材所见即所中的激光炮要难不少。方向键控制转向和移动，空格键发炮，按的时间越长，射出的炮弹越多。需要注意的是敌船会慢慢走到屏幕下方，而在初期你却不能绕到上边去，一旦接触就是白刃战，拼到最后没有水手Boss战肯定过不去。所以一定要在发生白刃战之前，用最短的时间击沉敌船。

自制变形金刚

http://v.youku.com/v_show/id_cb00XMjUzODU1MDA



国外变形金刚爱好者用烟盒和火柴等简陋道具制作的一个变形金刚定格动画视频，虽然有段比较猥琐的情节，但总体来说构思非常不错，而且不得不佩服一下老外的动手能力和想象力。几个简单的烟盒不但可以变形成机器人，最后居然还可以组合成一个更大的机器人，手持光剑表演两下子。不过只能看到霸天虎，却看不到汽车人们的英姿，多少有些遗憾。

My Phone

http://www.56.com/u53/v_MzI4MzY0NTA

国产超强手机My Phone出现了！My Phone！伴随着几个男女夸张到扭曲的表情和声音，一段惊世骇俗的广告开始了。《大众软件》也做过这方面的专题，不过相信大家看了这个广告会有更深刻的印象。全面超越侯总的表情和动作、全面超越网易拍的广告词，看完这段广告会让你觉得如果你没有买这部叫My Phone的手机，你简直就是白活了——而且这部手机居然也能光能充电！其实对于大多数明了事情原委的人来说，这段广告简直可以看成是个闹剧和喜剧；但对不明白事实的人来说绝对能把他们唬住，那可就是悲剧了。广告中的演员们用近乎白痴的语言和表情尽情夸赞这款“旷古烁今”的手机产品，不知道这种广告的演员拍完以后会不会弯腰哇哇大吐一番。只是希望这种所谓的国产手机能少一些，这些忽悠人近乎于骗钱的广告也能再少一些。



疯狂吉他

http://content.funny-base.com/games13/super-crazy-guitar-maniac-3.swf



仿PC游戏《疯狂吉他》的Flash作品，类似跳舞毯的玩法。方向键控制单音弹奏，数字键1、2、3、4或者A、S、D、F控制长音颤弦。游戏甚至建议你把键盘横抱在怀里当吉他用，不过在我尝试过后就放弃了。也许是我的手指短，怎么也够不到数字键，要是F1、F2、F3、F4还差不多，但对于想有弹奏感觉的玩家来说尽可一试。如果抛开操作来说，实际玩起来难度并不是很大，用手指玩跳舞毯类游戏不错的玩家，应该能把这个游戏玩得很High，只不过需要注意这个游戏多了左手的配合。玩得不好也没关系，最低限度也可以当作摇滚音乐欣赏。



《魔兽世界》之豪门盛宴
——Vista界面风格化

关键字：Vista 风格化 手机主题

■陕西 大海汪洋

编者按：本文中涉及的部分资源因为较难下载，我们收集后在大软地盘（www.popsoft.com.cn/bbs/）的软件应用版提供下载，地址为http://www.popsoft.com.cn/bbs/attachment.php?aid=1424。

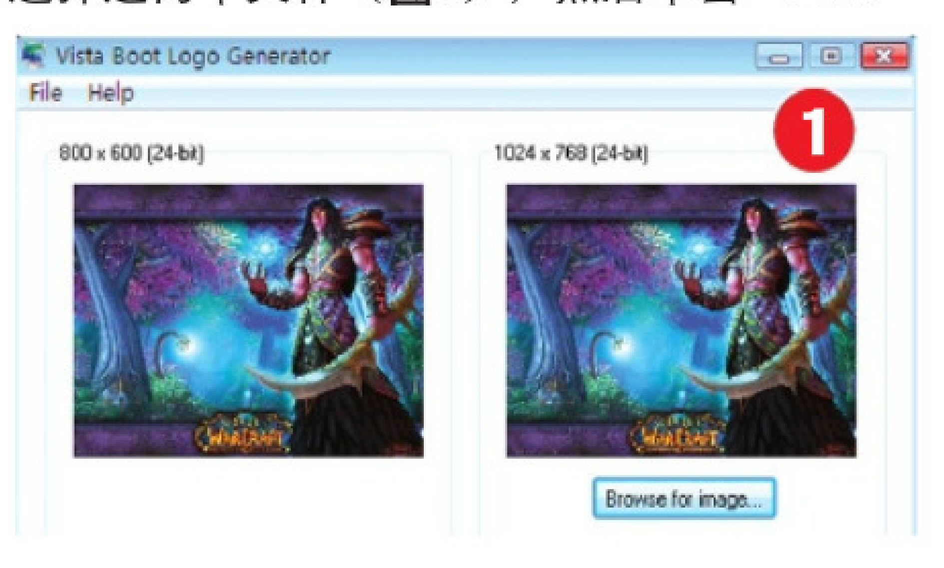
《魔兽世界》（WOW）是近几年非常火爆的一款网络游戏，喜欢它的人数不胜数，从学生到白领，无一不被吸引。这次笔者就给所有喜爱WOW的读者准备了一桌Vista下丰盛的WOW风格系统大餐。

前菜三品：Windows启动画面、登录界面、桌面

此乃盛宴之前菜，首先牛刀小试，让各位初品大餐之三味。系统启动前要依次进入“启动界面”“登录界面”和“桌面”，一个完整的系统当然要从头做起。

1.Windows启动画面

虽说Vista在很多方面的改进都得到了好评，但不少朋友却都对那个“一反常态”的黑屏启动画面颇有微词，所以接下来我们将把这个黑屏变成“魔兽世界”。这里需要用到Vista Boot Logo Generator（下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1171123200/34866.shtml）。首先需要去网上下载WOW的壁纸，分辨率为800×600和1024×768，将其转换为24位色深的BMP图片。这里我已经准备好了两个图片放在“魔兽世界风格包”的“启动画面”下了。启动程序后分别选择这两个文件（**图1**），然后单击“File”菜单，点“Save Boot Screen File As...”选择一个路径，确认保存后这个工具就会创建Logo文件。



然后将生成的“winload.exe.mui”文件拷贝到“C:\Windows\System32\zh-CN”。单击“开始”菜单选择“运行”，输入“msconfig”打开“系统配置”程序，选择“启动”标签，在“无GUI启动”复选框前打上勾（图2），然后重新启动就可看到改好的启动画面了。

2.Windows登录界面

要修改登录界面需要用到“eXeScope 6.50”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/9594.htm）。首先用eXeScope打开“C:\Windows\System32\imageres.dll”文件，在左侧的树状目录中依次打开“资源”→“IMAGE”（图3），下面有“5031”“5032”等共13张资源图片，分别代表了13种分辨率的启动画面，只需将需要的

分辨率替换为自己的图片即可。方法是单击“文件”，选择“导入”，然后选择相应分辨率的JPG图片即可。

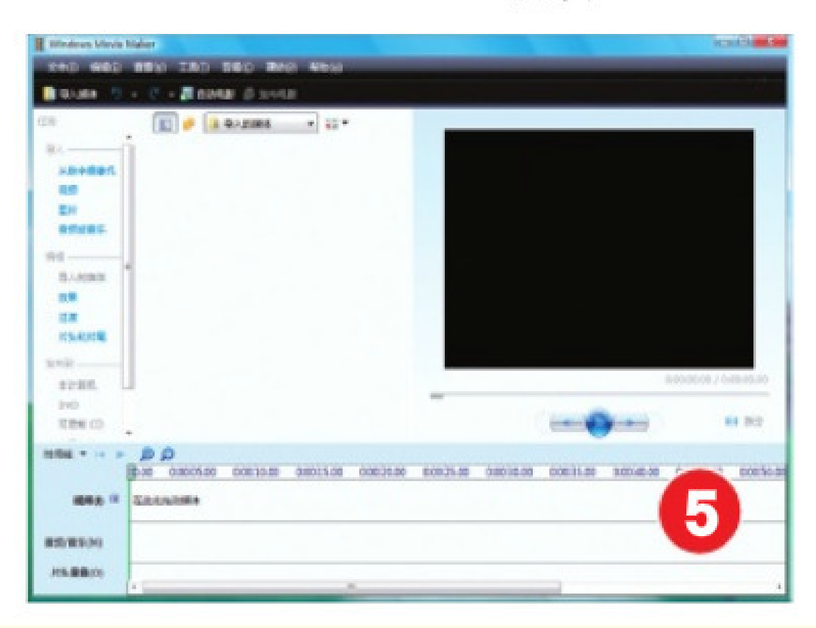
3.Windows桌面和Windows DreamScene

许多喜欢WOW的朋友都会下载一些壁纸来当自己的桌面，尽管换壁纸的方法“地球人都知道”了，但是由于Vista在桌面背景的设置上有一点小小变化，所以我想还是提醒刚接触Vista不久的读者。在桌面上单击鼠标右键，选择菜单最后一项“个性化”，选择“桌面背景”（**图4**），单击“浏览”按钮来选择你已经保存在本地希望当作桌面的图片，然后确定即可更换。



Vista Ultimate Extras开发小组在去年夏季推出了一个名为Windows DreamScene（视窗梦幻桌面）的新技术，能使用户使用高清晰的视频作为桌面背景，十分炫酷。下面我们就用Vista自带的视频编辑软件“Windows Movie Maker”亲手制作一个“Windows DreamScene”桌面。在WOW客户端的安装目录的“\Data\zhCN\Interface\Cinematics\”中有几个官方的WOW动画，可作为Windows DreamScene的素材来源（当然用户也可去网络下载更多动画）。

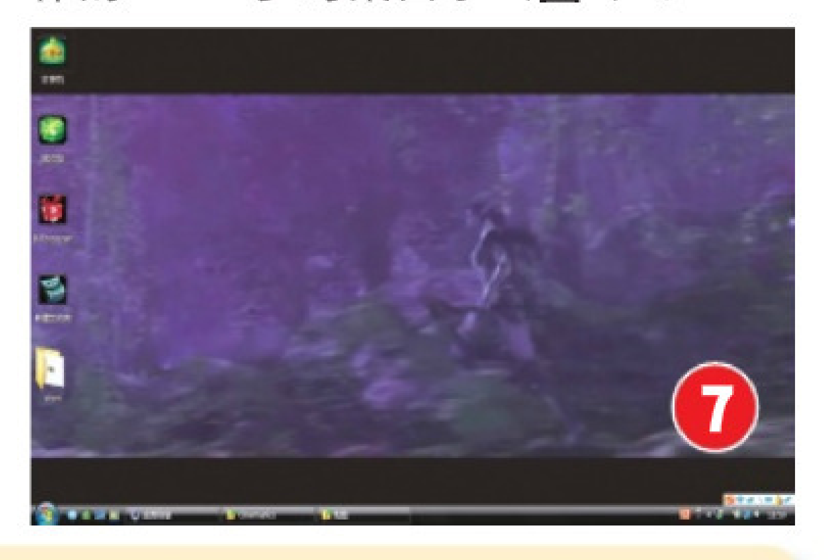
首先启动Windows Movie Maker（**图5**），单击“导入媒体”按钮，找到WOW_Intro_1024.avi文件后单击“导入”。这个视频比较长，所以我们截取其中的一段。在右边的视频预览框中单击播放按钮，到需要片段开始的地方00:01:16.56和00:01:21.24时单击拆分，这样就将视频分为3段，第2段就是需要的视频了。在“发布向导”窗口保存输出的文件为WMV格式，可直接被Windows DreamScene支持。



制作好的视频文件就可作为Windows DreamScene桌面了，目前只有正版Vista Ultimate用户才能享受该功能。在桌面上单击右键，看选项中是否有“播放DreamScene”（**图6**），即使是灰色的也没有关系，如果有表示你已经安装了该功能。如果没有可单击“开始”菜单，在“所有程序”中选择“Windows Update”，检查更新后可看到“Windows DreamScene”正式版的更新项目，按照提示更新这个组件。



完成后在桌面单击鼠标右键，选择“个性化”，选择“桌面背景”，单击浏览找到制作好的WMV视频的路径，然后确定就可看到自己亲手制作的WOW梦幻桌面了（**图7**）。

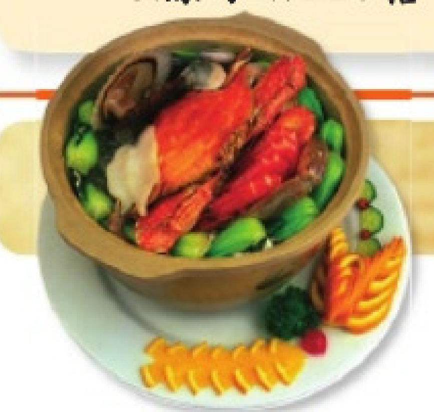


注意：

1.尽管用上面的方法你可任意制作一个Windows DreamScene桌面，但在桌面显示时是自动循环播放的，所以在截取时尽量选取循环时看上去连贯而没有连接痕迹的画面。

2.可能很多读者可能会担心开启“梦幻桌面”会影响系统的速度。实际上“梦幻桌面”做了优化，可最大化减轻CPU和内存的负担，而且动态桌面只有在显示桌面的状态时才会启动，而当你游戏时Windows DreamScene是不工作的。

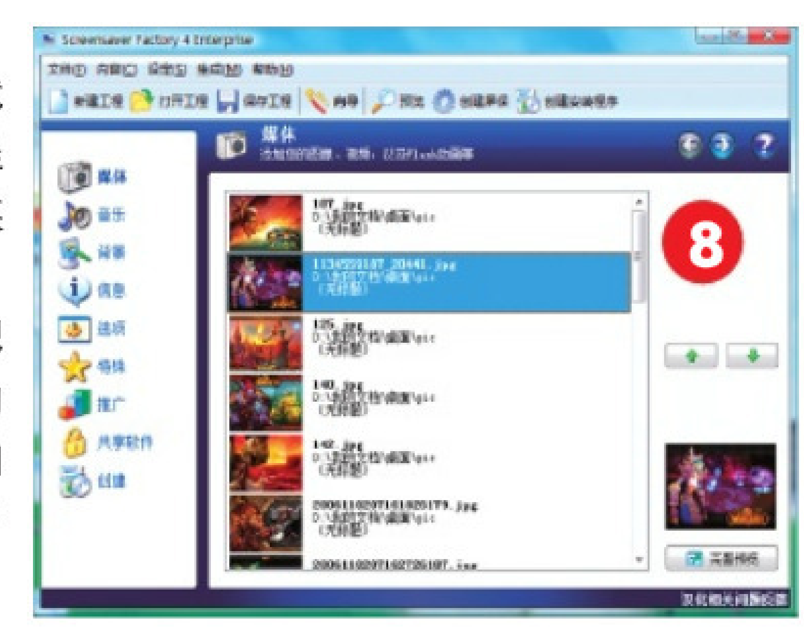
3.除了WMV格式的文件，Windows DreamScene还支持MPG格式的文件。



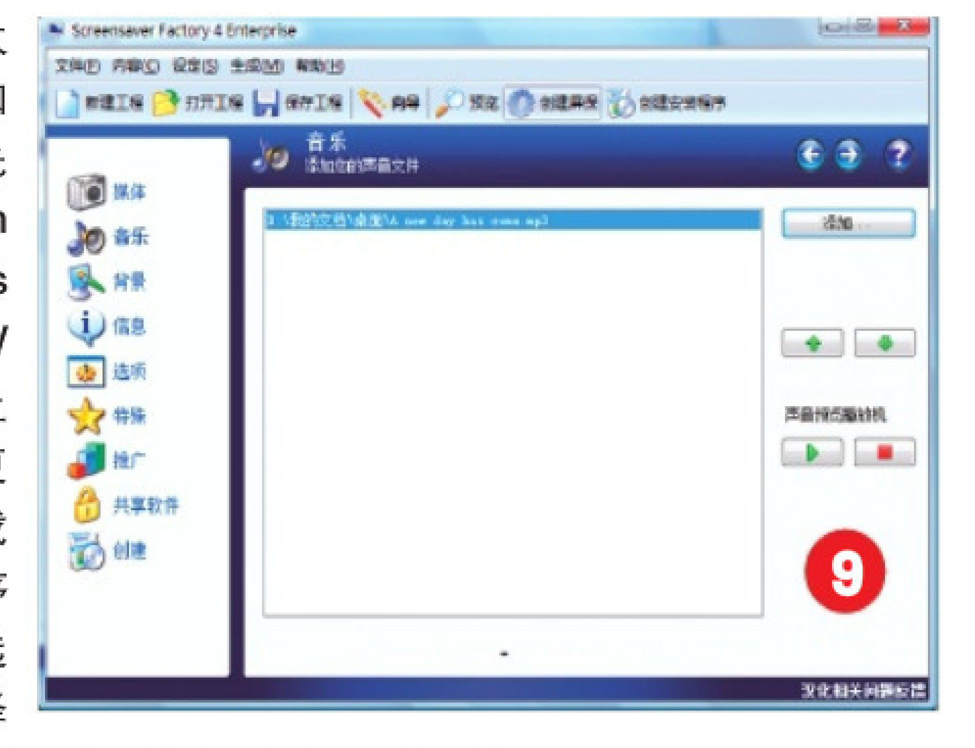
九白之茶台茗叙：屏幕保护

酣畅游戏后的屏保，正如饕餮盛宴间的品茗，一张一弛，惬意人生，岂不美哉？

首先启动ScreensaverFactory（下载地址：http://www.skycn.com/soft/24019.html），默认打开的是“媒体”选项卡，可添加希望制作成屏保的素材。单击右侧的“添加...”按钮，选择提前准备好的图片，确定以后就出现在主程序中间的媒体列表中，多次选取把所有需要的图片都添加到列表中（**图8**）。

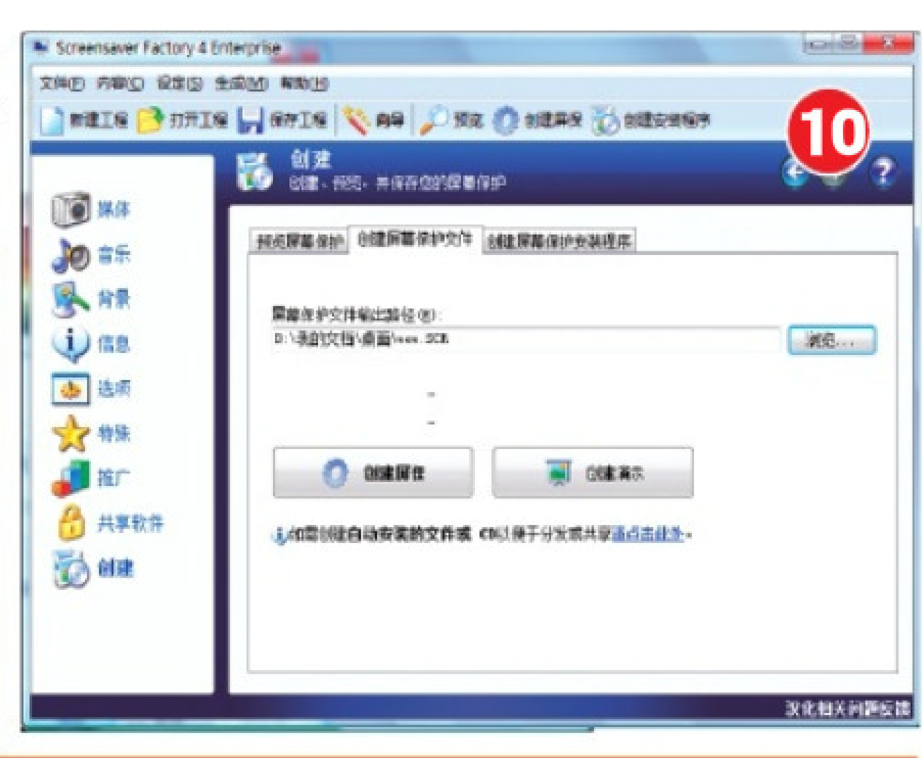


只有图片太单调了，再添加一个音乐。首先下载Celine Dion的A new day has come，这是WOW的主题曲，配上WOW的图片就更加有味道了。下载完成以后单击程序左边的“音乐”选项卡，在右侧选择“添加...”按钮，选择刚下载的MP3（**图9**）。



最后单击“创建”选项卡，这时可先预览刚才创建的屏幕

保护，如果对创建的屏保满意，单击“创建屏幕保护文件”标签，输入一个保存路径后单击“创建屏保”按钮，就可生成一个SCR的屏幕保护程序了（**图10**）。

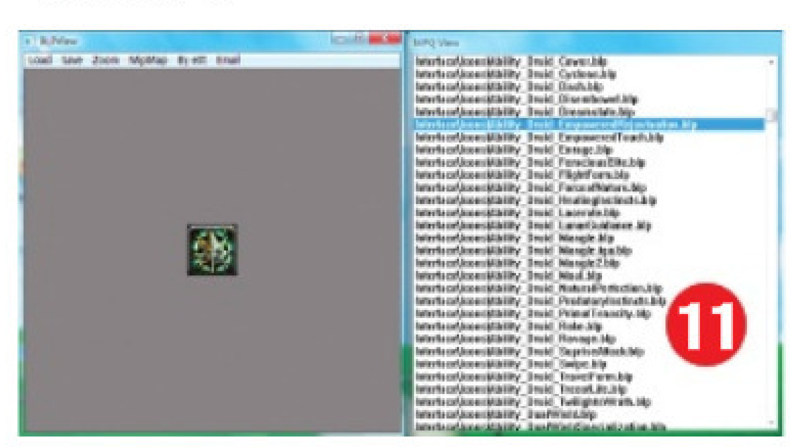


万寿宴之膳粥一品：图标

膳粥虽为一品，但配料繁多，每样配料皆有一味，而各料颜色皆不相同。味味相汇，色色相缀，色味搭配，人间美味！

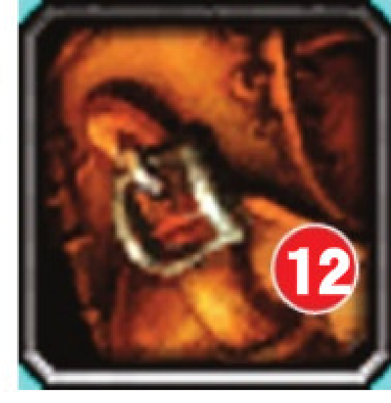
为了制作图标，我们需要提取MPQ文件中的图像文件。事实上游戏中的所有技能、道具等图像都是用BLP格式来保存的。

首先启动BLPViewer（下载地址：http://down.thewow.cn/WoWblpVviewer.rar），单击Load菜单，选择MPQ，然后打开WOW安装目录中的DATA文件夹。根据经验，适合作为图标的图像几乎都在“\Data\zhCN”文件夹中的Locale-zhCN.MPQ文件里，所以打开Locale-zhCN.MPQ。这时程序会自动扫描全部的BLP文件，并把列表显示在一个新的“MPQ View”窗口中。稍等片刻就会显示出含BLP文件的列表，在列表中选择需要的图片（**图11**）。



路径列表中有许多以“Interface\Icons\”开头的BLP文件，从英文含义中我们可以看出这里放的都是游戏中的图标，而我们则可用来作为电脑的图标。找到喜欢的图标后就需要把它导出来。首先选中要导出的图标，然后在菜单中选择Save，再选择BMP，然后输入文件名保存到任意路径。

关于选择图标可以充分发挥你的想象，例如“Interface\buttons\button-backpack-up.blp”是游戏中的背包（**图12**），如果用做文件夹图标是不是很贴切呢？



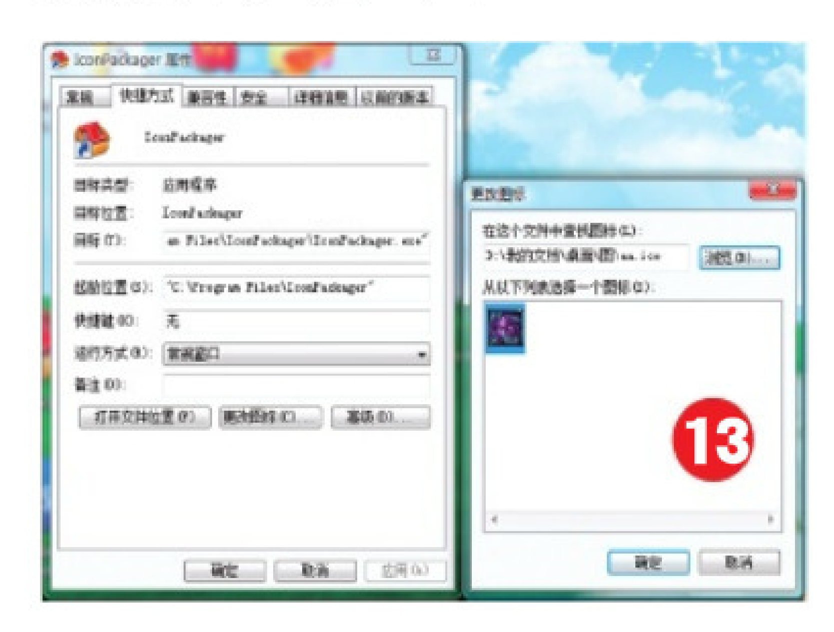
本文中需要的其他图像资源，例如壁纸、启动画面等也可通过类似的方法从游戏文件中获得。不过游戏中的大图在MPQ文件中是分块存在的，用户需要找齐分块并合并方能使用。

导出的图标是BMP格式的位图文件，不能作为图标被系统识别。下面需要将BMP文件转换为图标文件（*.ico），启动IconXP（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/27367.htm）打开前面导出的BMP文件，就显示在程序的编辑窗口了。调整好后单击“文件”菜单，选择“另存为”，保存类型选择“图标（*.ico）”保存即可。

当制作了足够多的图标文件以后就需要把系统里的图标替换成喜欢的图标了。总的来说替换图标的方法根据要替换类型不同可归为4类。

1.程序快捷方式

在快捷方式上点右键选“属性”，在属性对话框中点“更改图标”，选中你想换成的图标（*.ico）点确定即可（**图13**）。



2.某个特定的文件夹

与第一种情况类似，在文件夹上点右键选“属性”，选择“自定义”标签，单击“更改图标”按钮，选中你想换成的图标并确定。

3.任意应用程序图标

要更改程序图标可使用一个叫“图标易换器”的软件直接修改（下载地址：http://www.skycn.com/soft/24351.html）。程序支持拖拽操作，打开程序后把要改图标的文件拖进左侧的空白中，然后把希望替换的图标拖进右侧的空白中，单击“替换”即可。例如要把迅雷的图标换成Locale-zhCN.MPQ中的“Interface\Icons\Ability_Hunter_EagleEye.blp”（**图14**）这个鹰眼的图标，首先按前面的方法把这个图像导出为图标文件（例如Ability_Hunter_EagleEye.ico），然后打开“图标易换器”，把迅雷的主程序Thunder.exe拖动到左半边的空白中，把Ability_Hunter_EagleEye.ico这个图标拖到右半边的空白中（**图15**），然后单击“替换”按钮，再点“完成”。





程序会自动校验图标替换后是否有错误，如果出现错误则会自动还原回原图标，如果没有问题则迅雷程序的图标就是鹰眼图标了。

4.其他系统图标

这种情况包含的范围很广，例如开始菜单中的程序图标、回收站、控制面板、某种类型的文件图标等。虽然所含类型多，但可以用“IconPackager 3.2”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/5307.htm）来实现。打开IconPackager后左侧有4个按钮，我们选择第2个按钮“图标和指针”，这时可看到右边会按照位置分为“桌面”“开始菜单”“文件夹”等类型（**图16**），而下面的图标则代表了当前的图标方案。



例如要修改“控制面板”的图标，则双击“桌面”下的“Control Panel”，在弹出的更改图标对话框中单击”浏览“，选择需要的图标路径，然后确认。修改完成后单击程序中的“确定”按钮，即可看到修改后的效果了（**图17**）。



用户制作了一个完整的图标方案可保存为图标包与朋友分享。方法是单击“文件”菜单，选择“另存图标包为”，然后选择保存路径和文件名。确定后会生成一个文件夹，里面包含一个“.iconpackage”文件和所有包含的图标。安装时双击“Iconpackage”就可自动安装图标方案了。

使用IconPackager替换图标时如果对某个替换的图标方案不满意，可在不满意的图标上单击右键，选择“恢复Windows默认值”既可。

节令宴之干果一品：鼠标指针

干果虽小，却风味各异，自成一体。一套完整的指针方案之于操作系统，恰似一席盛宴中的干果品盘，口味独特而不可少。

鼠标指针虽然小，但指针所到之处也是我们的目光所及之处。一个漂亮的鼠标真正会为系统增色不少，而一个丰盛的WOW大餐自然也少不了一个WOW风格的鼠标光标。下面举一个例子来说明如何从提取资源到亲自制作一个指针光标。

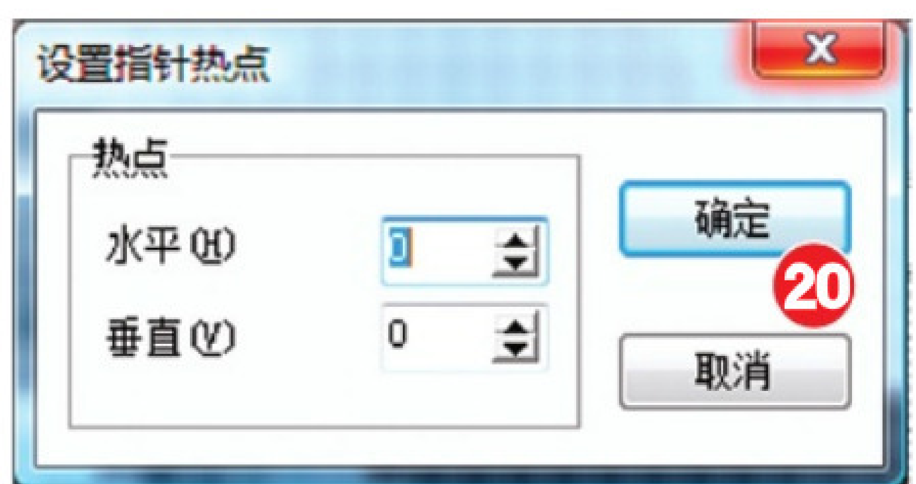
这次的指针源还是取自WOW客户端的MPQ包中，里面可找到游戏中的光标，也是用BLP文件保存的。还是用BLPView打开Locale-zhCN.MPQ文件，根据路径名称可以猜测“Interface\CURSOR\”下就是光标文件。

例如“Attack.blp”就是一个攻击的指针，我们把这个指针做成一个静态的*.cur光标。选中按前面的方法把图标导出为Attack.bmp，然后用IconXP打开。但这时的图像背景是黑色的（**图18**），如果直接导出为指针光标也会有这个黑色的背景。

单击工具栏上的“颜色替换/擦除”按钮图标会变成一个块状区域，在图像上涂抹就可直接擦除黑色的区域而不会破坏图像（**图19**）。把黑色背景擦除后单击“文件”菜单，选择“另存为”，保存类型选择“指针（*.cur）”，输入文件名Attack.cur后确定。



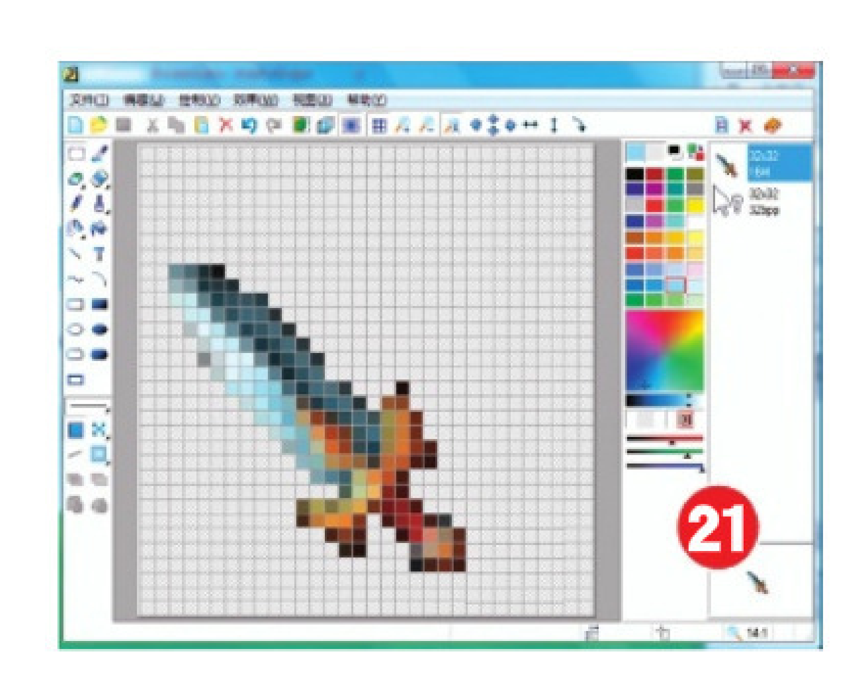
接下来会弹出“设置指针热点”对话框（**图20**）。“指针热点”实际上就是指鼠标操作时起作用的点，对于这个光标来说用（0,0）就可以了，也就是左上角的位置，确定以后就生成一个CUR指针了。同样的方法也可导出其他想替换的光标。



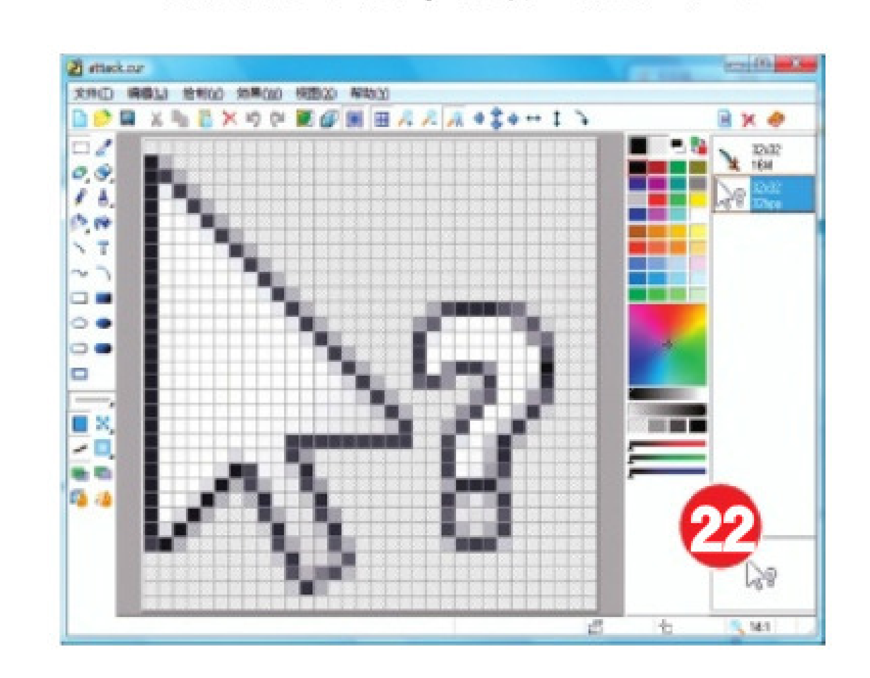
指针方案

我们知道，系统的指针方案是成套的，通常大部分光标方案都围绕“正常选择”的光标。所以这里再举一个制作“帮助选择”光标的例子来说明如何让鼠标方案看上去更加配套。

先用IconXP打开上面制作好的Attack.cur这个光标，单击工具栏中的“选择”工具，然后拖出一个矩形框把打开的光标全部选中，按住右下角沿对角线调整的点向右上角拖动以缩小选中的区域（按住Shift键拖动可保持比例缩放），当缩放到合适的大小以后拖动选中区域移动到图像的左下半边（**图21**），留出上半部分来制作一个问号。

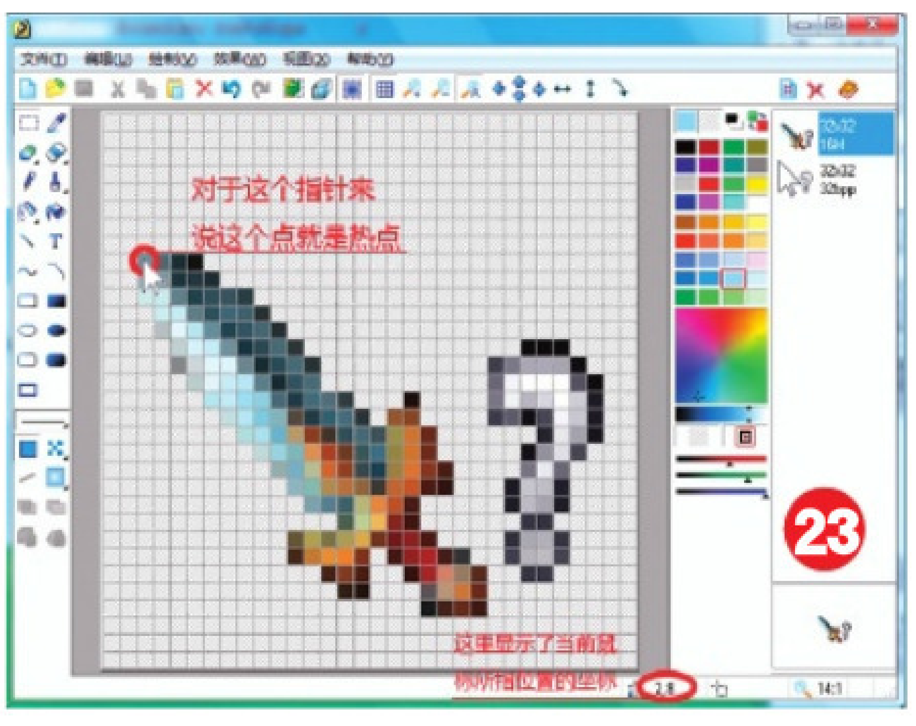


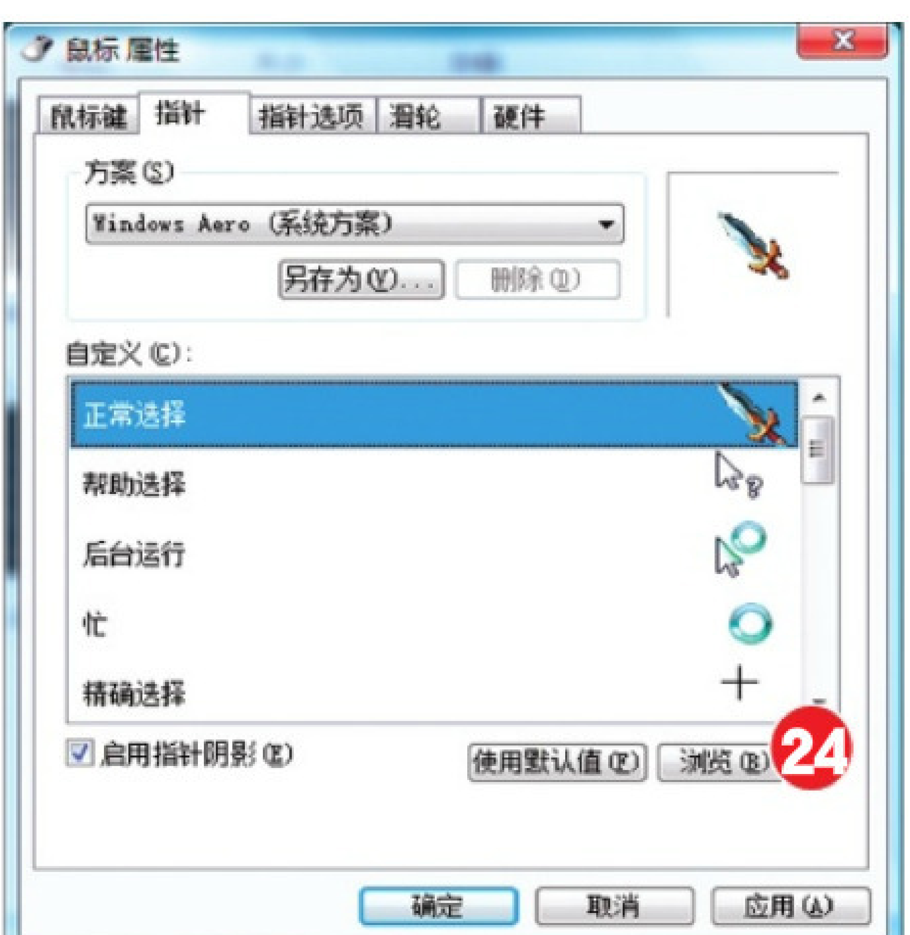
如果你亲自尝试就会发现亲自画一个问号确实不是那么容易的事情，这里有一个小技巧，即把系统自带光标文件中的问号复制到这里。系统的光标文件一般放在“C:\Windows\Cursors\”下。单击“文件”菜单，选择“添加图像”，然后找到系统光标的路径，选择“aero_helpsel_xl.cur”就打开了这个光标（**图22**）。



用“选择”工具选中这个光标的问号，然后在选区上单击右键，选择“复制”，然后单击IconXP最右部分的光标导航栏里的刚才那个“Attack.cur”光标切换成我们要改的光标，在图像上单击右键选择“粘贴”。这样选区的问号就在原图标上了，然后再调整大小和位置直到合适（**图23**），调整满意后按前面的方法保存光标。选择热点前要把鼠标移动到左上角的箭头尖处，然后在下面的状态栏上可以看到这个点的坐标，也就是热点的坐标。

当制作好一套指针后就要进行替换了。单击“开始”菜单，进入“控制面板”，依次选择“硬件和声音→鼠标”，选择“指针”标签，双击想要修改的指针，在弹出的对话框中选择希望替换的指针并确认，就可看到制作好的效果了（**图24**）。



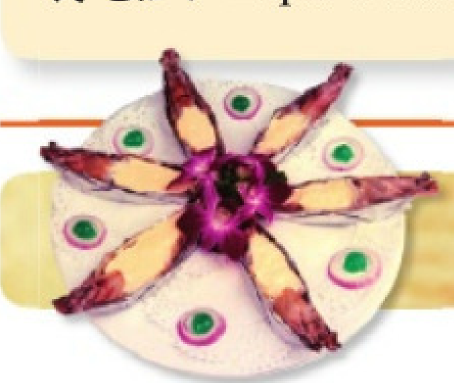


对于我们已经准备好的一套鼠标方案，可在Setup.inf文件上单击鼠标右键，选择“安装”选项就可以把这套鼠标指针装进系统了。然后再打开“鼠标”的属性窗口，在“方案”下拉菜单中选择“WOW”确定鼠标就直接替换了（**图25**）。



注意：

鼠标指针文件除了有*.cur格式，还有一种*.ani的格式，两者都可作为光标文件被系统使用，区别是前者是静态光标，而后者是动画光标。但动画光标的制作方法要复杂很多，有兴趣的朋友可下载Microangelo 5.59c汉化版（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2478.html）这个软件来尝试制作*.ani的动态指针文件。



九白之宫乐伴奏：声音方案

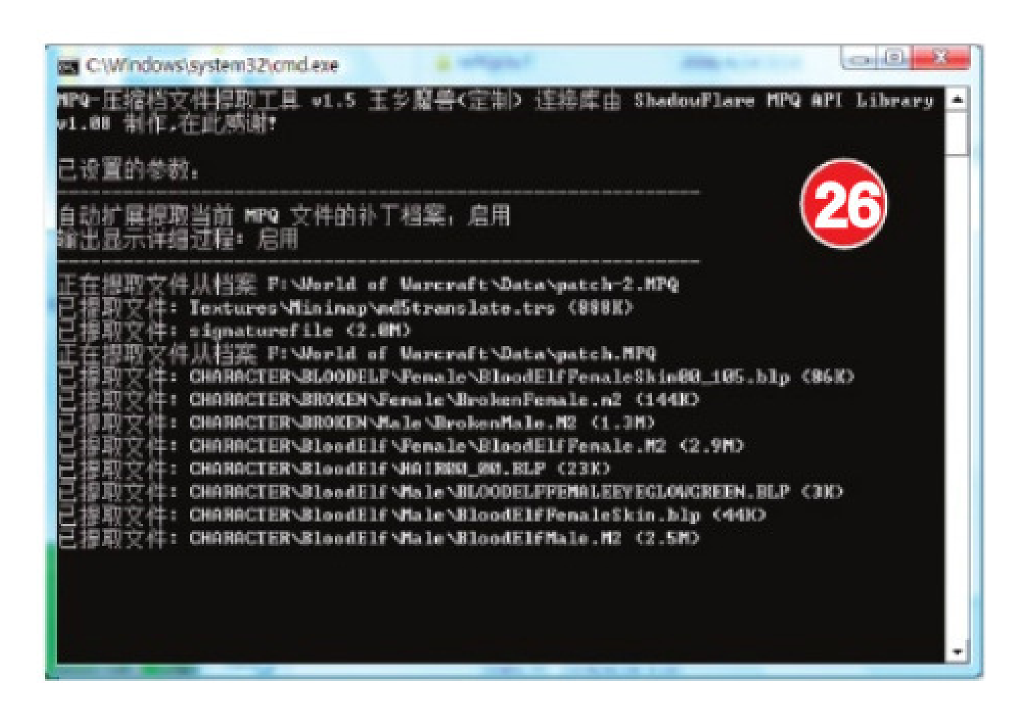
听乐入宴，音美宴美，人生乐事！

对于一个用WOW全副武装的系统，如果声音方案还是Vista的默认方案自然会大煞风景。下面我们就要将系统声音方案也全部替换为魔兽风格。

声音方案的来源还是WOW客户端中的MPQ文件，但前面用到的BLPViewer只能查看MPQ包中的BLP文件，对于声音文件我们就无可奈何了，这时要用到另外一个解MPQ文件包的程序——MPQE。这个程序没有GUI界面，只能在命令行下使用，为了方便，可以写一个批处理文件来避免使用命令，方便不会用CMD的朋友。使用前先将MPQE.exe和SFmpq.dll两个文件拷贝到要解压的MPQ文件同目录下，然后打开“记事本”，输入下面两行：

```
@echo off
mpqe /p locale-zhCN.MPQ *.wav /v
```

这两行命令中“Locale-zhCN.MPQ”是要解压的MPQ文件名，如果你要解压其他的文件则把这里改为其他文件名。WOW中的声音文件都是以WAV和MP3两种格式存放的，所以只要导出这两种文件即可。命令中的“*.wav”表示要解压的文件类型，如果要解压MP3文件则改为“*.mp3”，不写这个参数则会导出所有的文件。命令输入后选择“文件→另存为”，保存路径选择要解压的MPQ文件的目录，文件类型选择“所有文件（*.*）”，文件名要以BAT为后缀，例如Mpqe.bat。确定后双击Mpqe.bat程序就自动解压了（**图26**），默认的解压目录在MPQ文件同目录下的“MPQOUT”文件夹下。解压出来的声音文件非常多，要一个一个听过后才能决定你需要哪个来作为系统声音。



下面以制作一个系统启动声音来作为例子。首先用上面讲到的方法来导出WOW安装目录下“\Data\zhCN\Speech-zhCN.MPQ中的*.mp3文件，导出后试听一下可以发现“..\MPQOUT\Sound\CinematicVoices\”目录中的HumanNarration.mp3这个文件比较适合作为Windows登录音乐。但这个音乐太长了，而且只有前半部分适合，所以需要进行简单的编辑。

打开GoldWave（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/5236.htm），单击“打开”按钮，选择HumanNarration.mp3打开就可进行编辑了。这个音频的前14秒适合作为登录音乐，在主界面的波形曲线上的最左端（也就是声音的最开始）单击鼠标右键，选择“设置开始标记”，然后再选择“从这里播放”，这时声音会开始播放，到14.5秒时单击“控制器”窗口的暂停按钮，然后在波形图上单击右键，选择“设置结束标记”（**图27**），这样就选中了从开头到14.5秒的音频，然后单击“文件”菜单，选择“保存选定部分为...”，在“保存声音为”窗口中设置保存类型为“Wave（*.wav），然后输入文件名保存既可。



单击“开始”菜单，打开“控制面板”，依次选择“硬件和声音→声音”，选择“声音”标签（**图28**），在“程序事件”列表中可以选择需要更改的声音，单击“浏览”按钮，选择需要的替换的声音确定。



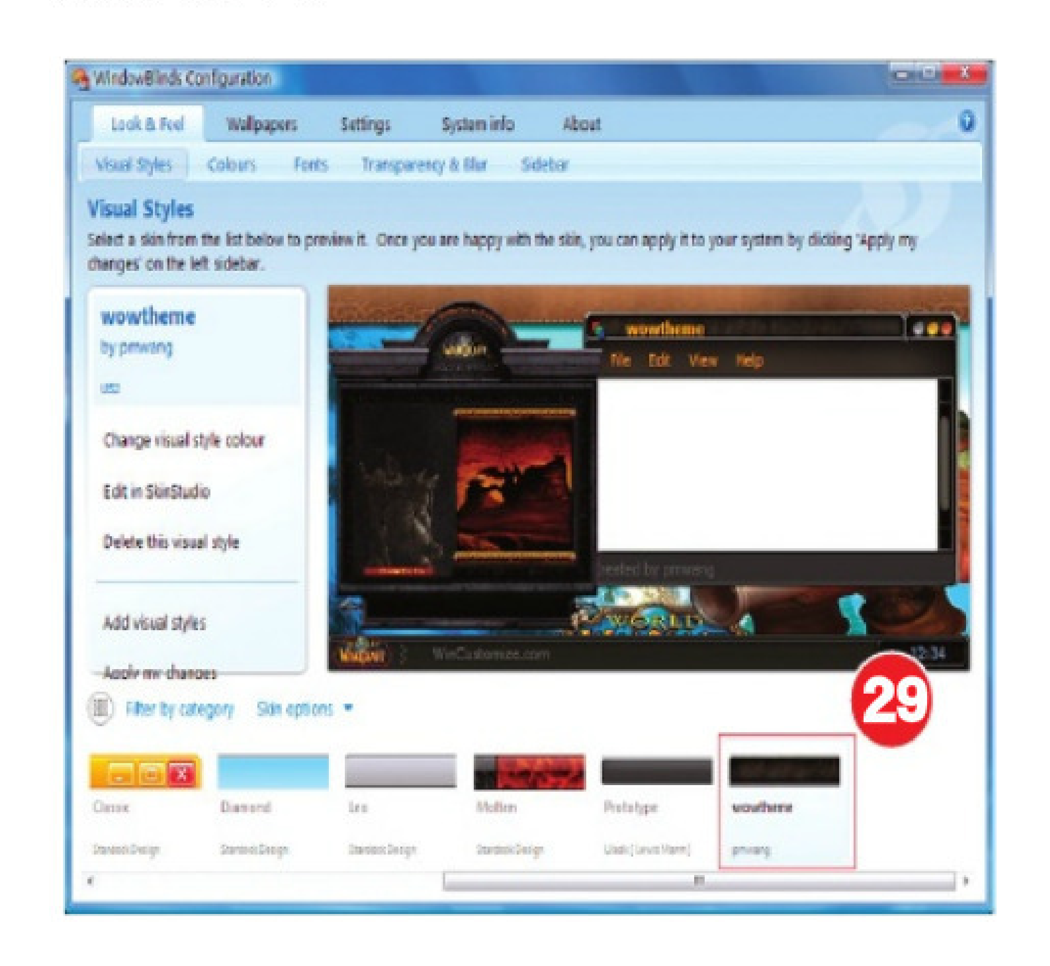


千叟宴之千层蒸糕：主题进阶

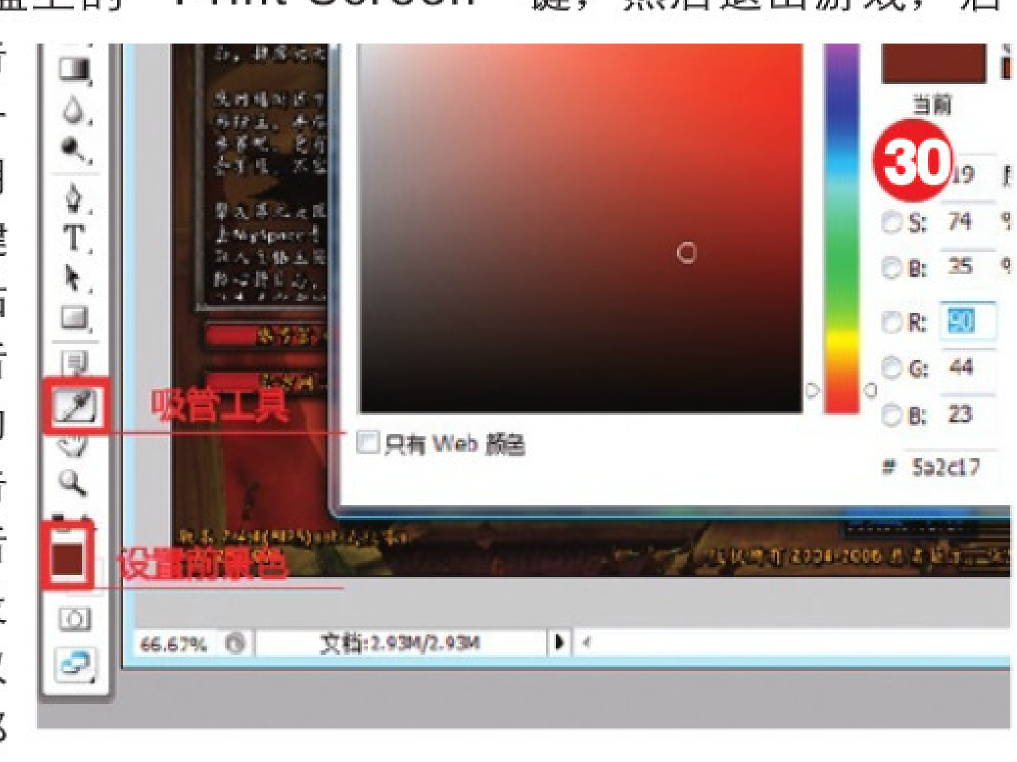
变化多端，层次分明，锦上添花。

现在整个系统都已经有WOW的味道了，但当前的操作界面似乎还与WOW很不协调，下一步就是要让包括窗口在内的其他桌面元素也更改为WOW风格。首先要下载“WindowBlinds 6.02”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/3281.htm）。

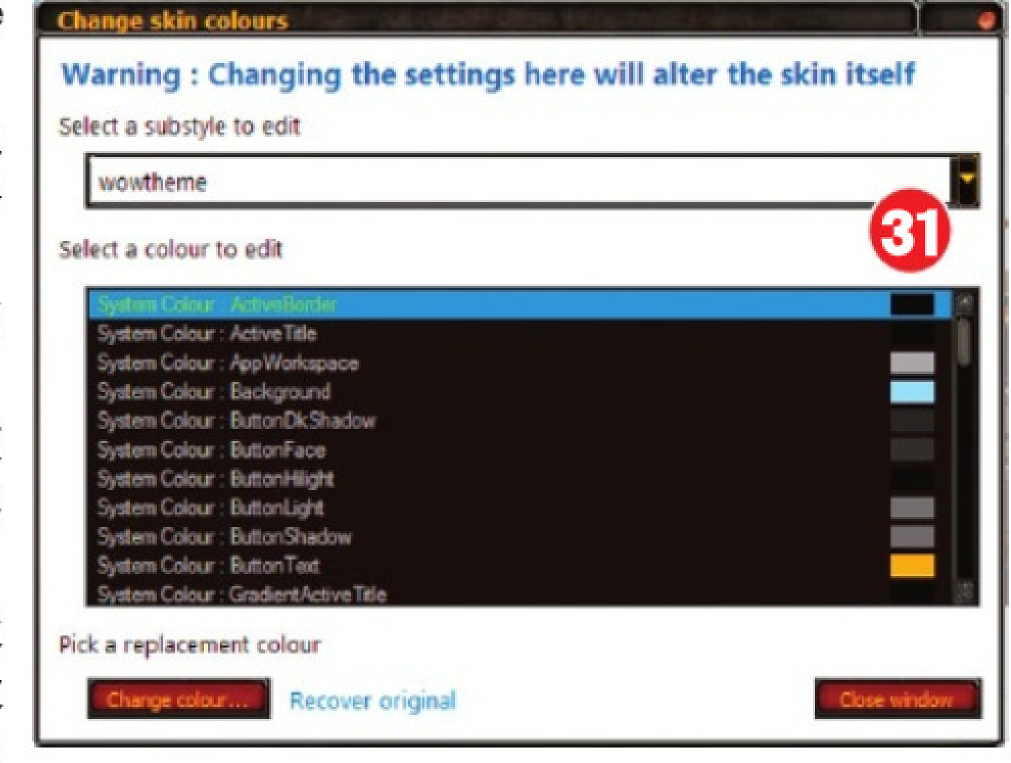
由于桌面资源包含的元素非常多，而WindowBlinds的使用难度也较大，想偷懒的读者打开“魔兽世界风格包”下的“主题”文件夹，直接双击Wowtheme.wba文件，此时会在右下角弹出一个安装主题的气泡。双击系统托盘上的WindowBlinds图标，在程序窗口最下面的主题按钮中选择“Wowtheme”（**图29**），然后单击左侧的“Apply my changes”按钮，这时系统就是魔兽风格了。



可能用户对已有的这个主题的配色并不满意，这样就需要更改其配色。要想使颜色能模仿游戏界面，仅凭眼睛是没法准确判断出其颜色的，所以我们就需要直接取出游戏中的颜色。首先进入游戏，在需要的颜色界面上按键盘上的“Print Screen”键，然后退出游戏，启动Photoshop，单击“新建”菜单新建一个空白页面。然后用“Ctrl+V”的快捷键可把刚才的图像粘贴到这个页面上。然后单击左侧工具栏上的“吸管工具”，单击需要取的颜色，然后单击工具栏上的“设置前景色”就弹出取出的这个颜色的全部信息（**图30**）。



记下这里的数值后打开WindowBlinds，选择上面的“Colours”标签，单击“Change system colours”，在弹出的对话框中选取要更改的项目单击“Change colour”（**图31**），填入刚才记下的数值既可。为了使颜色搭配更协调，应当反复尝试达到最佳效果。WindowBlinds还可设置更为复杂的界面效果，如果有兴趣可以更加深入地挖掘其强大绚丽的效果。





节令宴之时令点心二品：手机主题

餐后品些甜点，虽非正餐却另有一番风味，在正餐之外更开一片天地。

目前比较常见的智能机以诺基亚为代表的塞班（Symbian）第二版（即S60V2）操作系统和以多普达为代表的Windows Mobile 5.0（WM5）操作系统。下面将以这两个版本的手机操作系统为例，来告诉你如何把随身携带的手机也变成WOW。

1.S60V2系统

在网上可以找到很多S60系统的手机主题，虽然有很多可以下载主题的网站，但那毕竟是别人的。首先要给你推荐一个可以自己制作主题的网站http://www.ownskin.com，这个名为“吾主题”的手机主题网站号称是全球最大的免费手机主题库，除了可下载到主题，它还提供了自己制作主题的功能。

打开后点击“专业主题工具”模块，单击“Try it Now”按钮，然后选择你想制作主题的手机品牌和型号，这里以诺基亚7610为例，选择好型号以后就进入制作的网页了（图32）。



这个制作工具可分为5个模块，①是“图片”模块，列表中显示的项目都是可以用图片来替换的。②是“界面”模块，包含了大部分手机中可能出现的界面，单击不同界面可分别进行修改。可直接在②上选取想要修改的项目，直接单击想要更改的部分即可。③是“颜色”模块，列表中的项目表示只能更改颜色。④可对选中的项目进行更换图片或更改颜色的操作，可直接选取本地的图片进行上传。建议在上传前用Photoshop或其他图像处理工具进行修改，包括颜色、大小及分辨率。同时要在制作主题前准备大量WOW的素材（提取图像和颜色的方法前文已经介绍），并具备一定的图像处理软件操作能力。模块⑤是几个简单的编辑按钮。

总的来说制作主题的方法很简单，所提供的工具具有“所见即所得”的人性化操作界面，但能否制作出一款漂亮的主题则取决于你是否能把颜色和图像搭配合理协调及对素材的处理能力。



通常你在网站下载的主题或用上面方法生成的主题都是以SIS为后缀的文件（S60第三版是SISX），这是一种手机上的可执行安装文件。把这个文件用数据线传输到手机上（或用读卡器把文件拷贝到卡上），然后直接执行，按照提示安装即可。安装好后在手机菜单中打开“主题模式”，如果你安装时选择安装在储存卡上则按右方向键选择存储卡，然后在主题列表中选择刚安装的主题即可（**图33**）。

2.WM5系统

如果你是WM5的手机也别着急，这里给大家介绍一个简单的制作主题方法，让你的手机两分钟进入搭配。打开“www.zhuae.com/theme/diytheme.jsp”。这是一个叫“抓鹅网”提供的手机主题在线制作网站，要注册才能使用相关功能（**图34**）。



在选择操作系统处选择“PocketPC 2005”，然后单击“浏览”选择一个作为主题背景的图片，然后单击上传。上传后会让你将图片剪裁为合适大小，然后直接单击“建立主题”即可（**图35**）。过程非常简单，把生成的TSK文件拷贝到手机卡上直接执行即可。另外有一点要注意，QVGA的屏幕上传的图片长宽不能小于240×320，建议上传前先用图像处理软件对图片进行简单的处理以达到最佳效果。P





玻璃后的自己
——透明时代的电脑隐私保护

关键字：多帐户控制 文件加密 移动处理

■广东 GZ

编者按：这是个互联网世界，是无孔不入近乎透明的时代，是个遍地是“门”的时代。面对漫天纷飞的被木马窃取、送修被恢复出来的隐私文件，你认为还有什么可以依靠？难道这个世上真的连照片都不敢拍，私话都不能说么？其实照片可以拍，私话可以说，不过你要保护好自己的隐私。而能够保护自己隐私文件的，也只有你自己。

一、通过多账户应用的访问控制

要保护个人隐私的数据和文件，系统安全是首当其冲的防线。互联网时代的计算机不再是孤立的存在，不设防的系统可以说是任予任取。对于多作为网络客户端的个人计算机而言，除去“杀毒软件+网络防火墙+系统实时监视”等常见的安全工具组合外，保护数据文件的关键在于对个人数据和程序的访问控制。只要正确设置组合操作系统附带的功能，家长控制、权限以及组策略控制，完全可以达到程序和文件访问控制的目的。

1.强悍的UAC

对于Vista操作系统的高级版本而言，程序访问控制非常简单，使用家长控制功能即可。家长控制功能的前提是多账户应用，控制用户必须是带密码的管理员用户，而受控制用户应该是受限的用户账户（**图1**）。



这里必须再次强调，Windows系统的安全主要构建在多账户应用之上，即使是单人应用的计算机也应该建立多个账户，日常应用性操作应该在受限制用户账户下完成，这甚至比强大的安全工具组合更加重要。当启用对受限用户账户的家长控制后，可以对受限制用户进行4种功能性控制（**图2**）：

其中“游戏”和“允许和阻止特定程序”控制功能其实是一致的，只不过“游戏”更加细分了程序控制功能的权限，强调对于Vista Game Explorer中识别游戏的管理控制，两者必须要分别进行程序访问控制（**图3**）；

点击进入“程序”功能控制页面，并且选择“只能使用我允许的程序”选项，等待系统检测系统可以使用的程序后，在列表勾选允许执行程序的复选框确定即可（**图4**）；

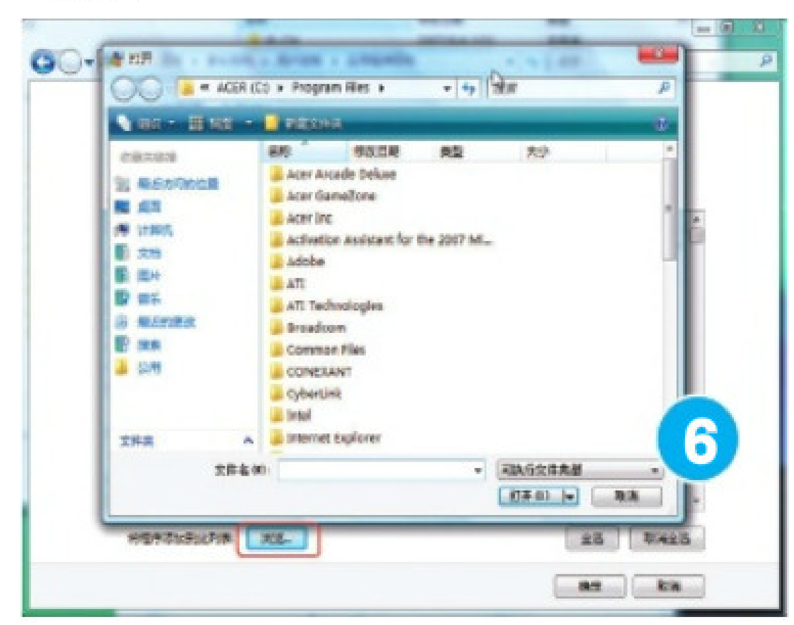




同样进入“游戏”功能控制页，点击“阻止或允许特定游戏”来控制Vista Game Explorer中任一游戏是否可以执行（**图5**）；



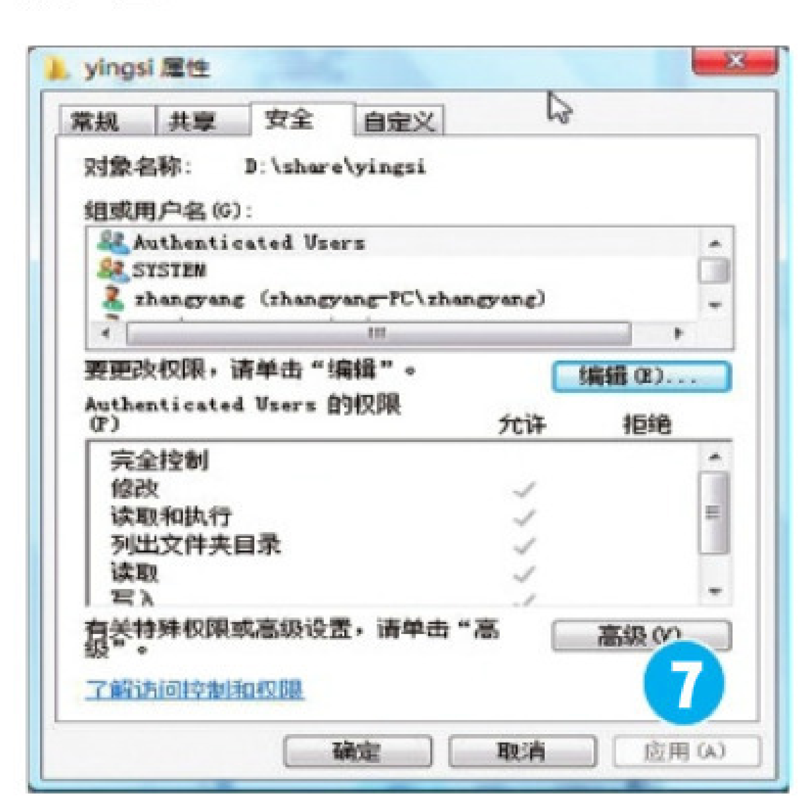
对于Vista Game Explorer中不能识别的游戏，以及系统检测不到的绿色自解压程序，都可以在程序控制功能页面中通过浏览按钮添加（**图6**）。



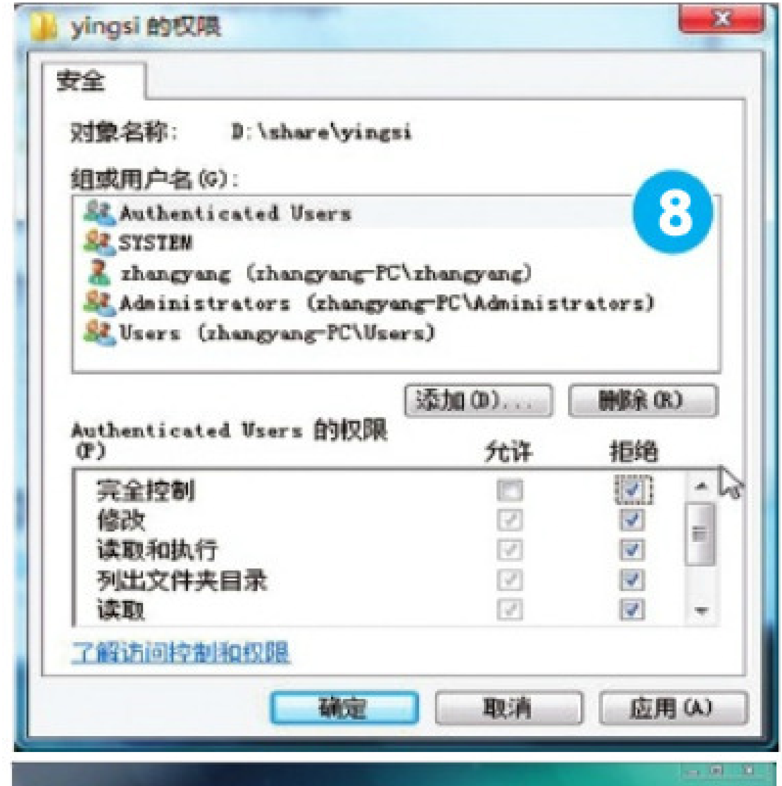
程序访问控制的概念相当于HIPS（主机入侵防御体系）的AD（Application Defend，应用防御程序），通过可定制的规则对本地的执行程序进行判断允许或禁止。对于无法保证物理安全的计算机用户，诸如工作单位、宿舍甚至家庭共用的计算机，程序访问控制特别凸现出其不可或缺的重要性。不能运行起来的病毒木马程序，也就绝对不可能窃取用户的隐私数据，大大降低安全工具疏漏所带来的危害性。

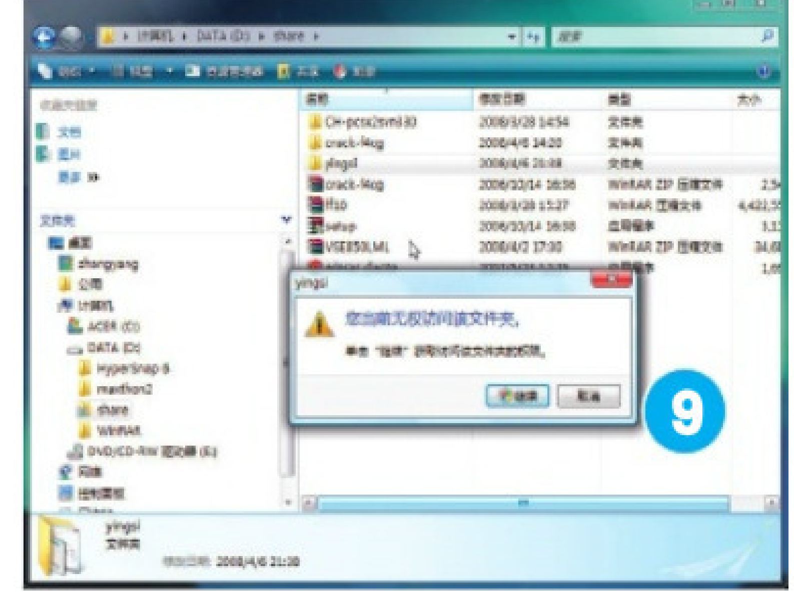
相对于HIPS的AD概念而言，其FD（File Defend）对于数据保护更加重要。也就是说即使是能够保证计算机物理安全的个人用户，当病毒木马侵入系统并成功运行的情况下（也就是说AD实效的情况下），此时只有文件访问控制能够避免文件被窃取。

Windows操作系统的文件读写操作通过NTFS权限设置来控制，鼠标右键点击存放个人文件的文件夹，选择属性菜单后将对话框切换到安全页面，在组和用户名中列出了系统中不同级别账户对于文件夹内容的访问权限（**图7**）。



点击“编辑”按钮进入权限设置页面，选择除了文件所有者账户外的受限账户组和用户，并且勾选下方的权限栏中“完全拒绝”权限的“拒绝”复选框（**图8**）。这样设置后只有文件所有者账户能够访问自己的私有文件，其他受限用户只能根据用户设置的权限来访问文件夹，像上述严格的设定甚至连文件夹内文件列表也不能浏览（**图9**）。

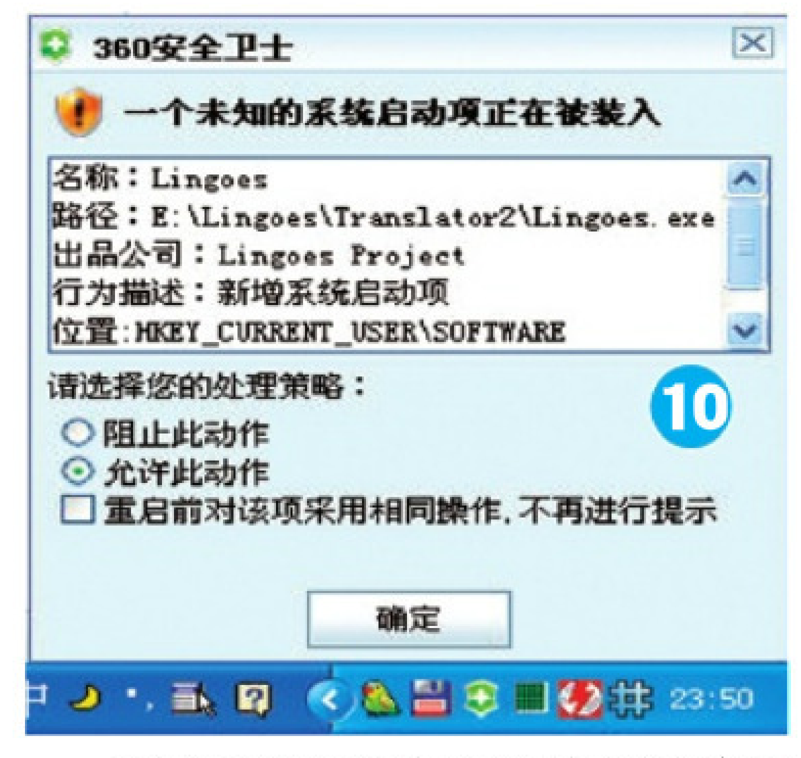




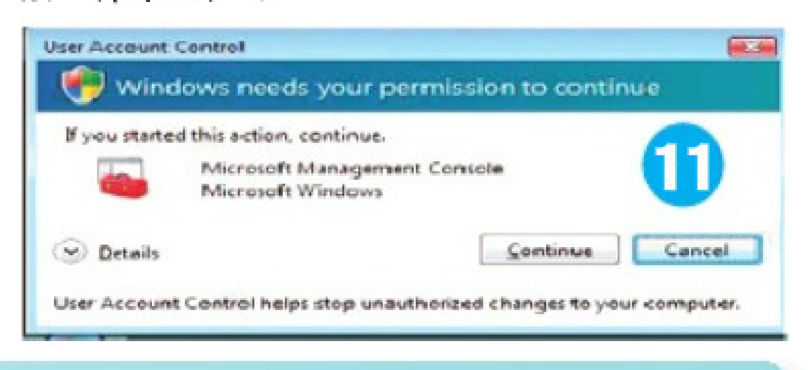
这里需要强调说明两点：1.如果一个用户属于多个组，那么该用户实际所获得的权限是各个组的叠加；2.“拒绝”权限的优先级比“允许”权限要高，两者同存的情况起作用的是“拒绝”权限。例如用户同时属于Administrators和Everyone组，某文件夹对于Administrators组是完全访问权，但是对于Everyone组却是拒绝写入。那么用户的实际权限是不能对文件夹写入，可以进行除此之外的任何操作。

相对于专业的HIPS工具而言，可以说Vista的家长控制和NTFS权限更加底层和稳定，弊端只是设置上要复杂得多。对于用户的另一个困扰则是缺乏透明机制，其实这个问题Vista系统是有相应对策的，UAC特性实际上就是结合FD、AD以及RD（Registry Defend，注册表防护）的权限机制，可以说是超越任何第三方HIPS的最底层最可靠的系统保护措施。

例如当程序运行后需要提升特权或修改注册表时，第三方的HIPS几乎都是阻断操作的同时，通过系统托盘弹出验证消息（**图10**）。这种情况下已运行的病毒木马程序是有能力使得安全工具崩溃的。



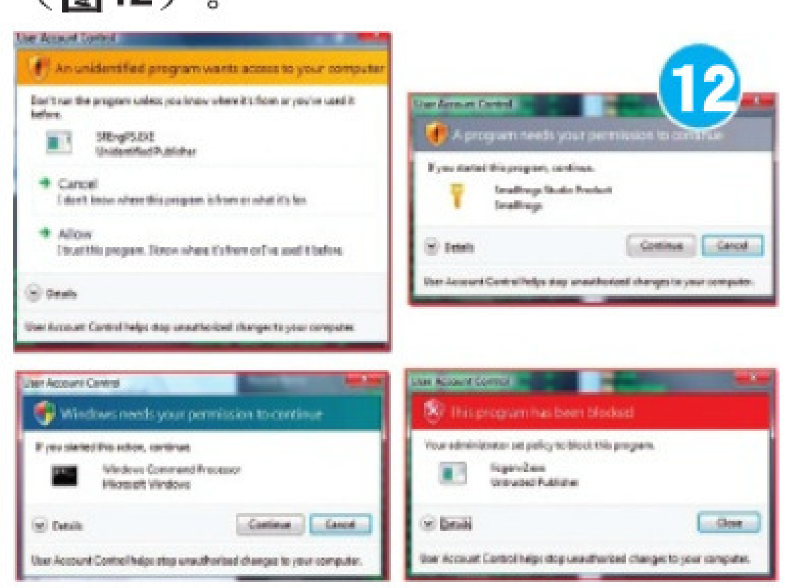
相对于UAC的处理就要严格得多，在通过密码或点击确认的方式进行二次验证的同时，会中断并锁定GUI进入安全桌面。除非运行的病毒木马使得UAC防御崩溃的同时系统仍正常工作，否则它仍然做不了任何事情（图11）。



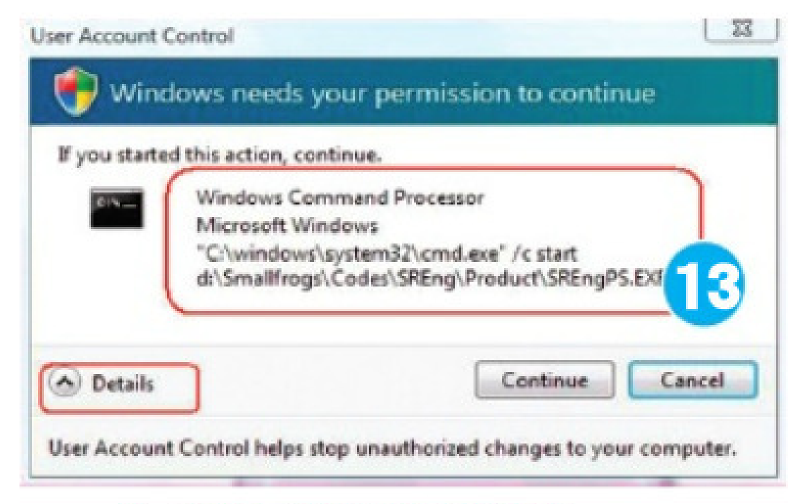
什么是HIPS？

所谓HIPS（主机入侵防御体系），也就是现在大家所说的系统防火墙，它有别于传统意义上的网络防火墙HIPS。传统的HIPS网络防火墙说白了就是只有在你使用网络的时候能够用上，通过特定的TCP/IP协议来限定用户访问某一ip地址，或也可以限制互联网用户访问个人用户和服务器终端，在不联网的情况下是没有什么用处的；而HIPS系统防火墙就是限制诸如进程调用、更改注册表文件等。一般来说，在用户拥有足够进程相关方面知识的情况下，装上一个HIPS软件能非常有效地防止木马或病毒的偷偷运行。

当然UAC的缺陷也是明显的。它完全依靠用户来判断新的程序是否安全，而且许多情况下甚至会不作提示自动阻止，而第三方的HIPS往往能够反馈比较细致的信息，以供用户判断是否用户需要的程序。当然并不是说UAC的提示框没有任何意义，实际上UAC提示框包含了一定的安全信息。如果新创建的进程的数字签名被阻止了，那么会显示一个红色的提示框；如果新创建的进程没有合法的数字签名，那么会显示一个橘黄色的提示框；如果新创建的进程拥有一个受信任的第三方数字签名，那么会显示一个灰色提示框；如果新创建的进程拥有一个受信任的Microsoft数字签名，那么会显示一个绿色的提示框（**图12**）。



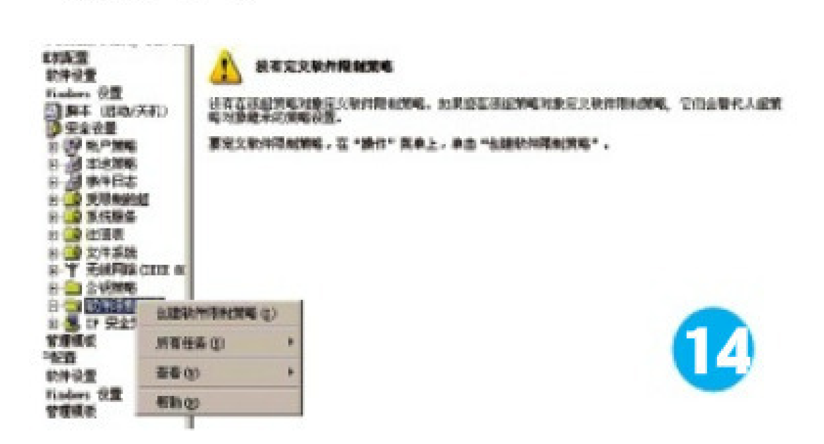
很显然，对于灰色或绿色的UAC提示框，其程序的安全性大多情况下可以信任；而对于黄色和红色UAC对话框，用户则最好考虑沙盘、虚拟机等测试系统了。不过需要提醒的是，即使是灰色或绿色的提示框，用户也要点击详细按钮查看命令的具体内容，以防伪冒恶意程序作为信任进程的子进程提升权限（**图13**）。



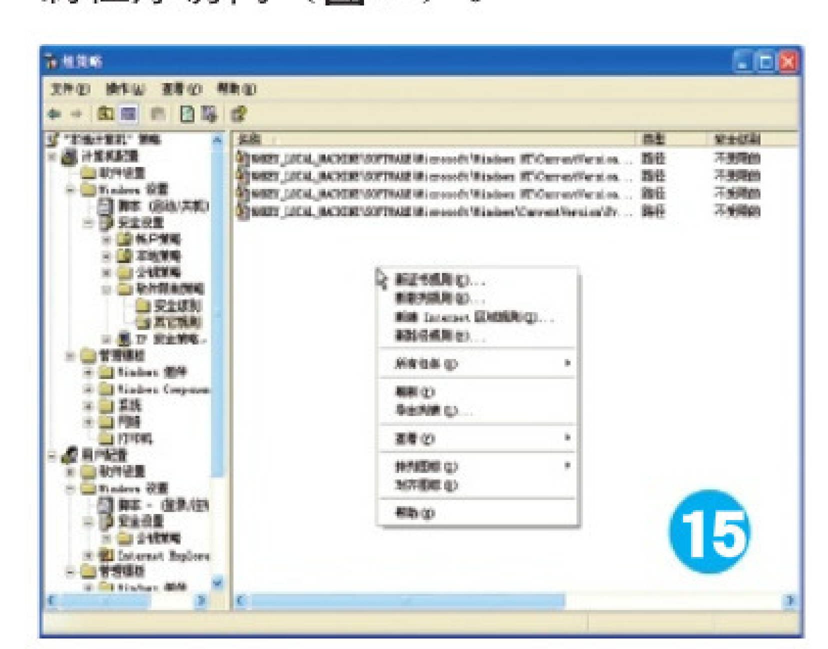
2.被忽视的组策略

对于Vista用户而言，任何情况下都不建议关闭UAC，否则不仅会失去程序和文件访问控制的关键机会，而且会失去包含IE保护模式在内的一系列安全特性，那还不如继续使用XP系统。不过用户或许有个疑问，即缺乏家长控制和UAC的XP能够做到AD吗？答案是组策略也能做到同样的事情。

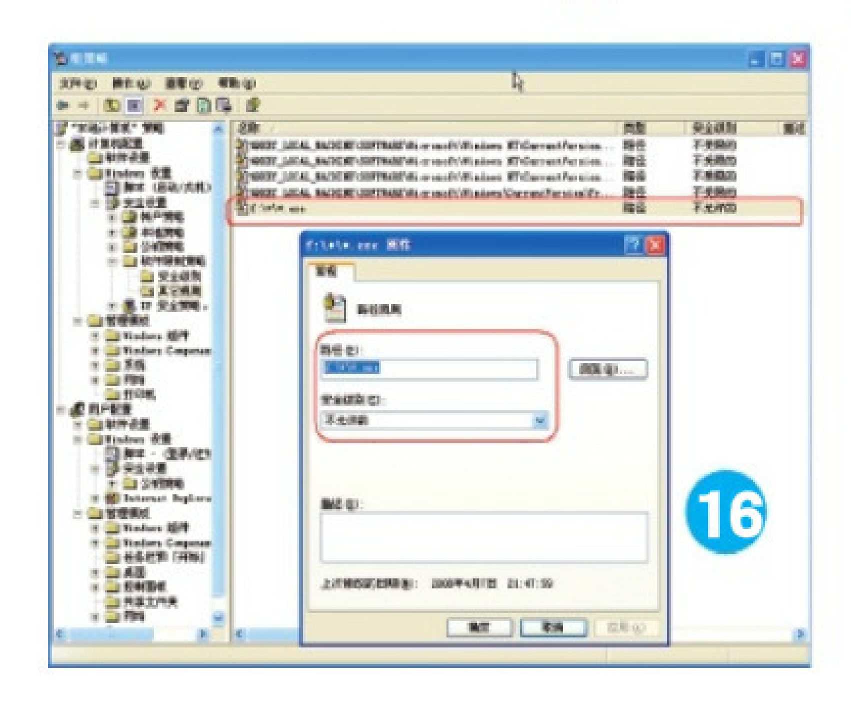
点击开始菜单“执行”，输入“GPEDIT.MSC”命令调出组策略编辑页面。依次选择“本地计算机策略”→“WINDOWS设置”→“安全策略”→“软件限制策略”。如果工具提示默认是“没有定义软件限制策略”，使用鼠标右键点选“软件限制策略”→“创建软件限制策略”即可（**图14**）。



创建完成会增加一个“安全级别”和“其他策略”，此时选中“其他策略”，然后右键点击规则列表界面的空白处，用户即可创建规则来控制程序访问（**图15**）。



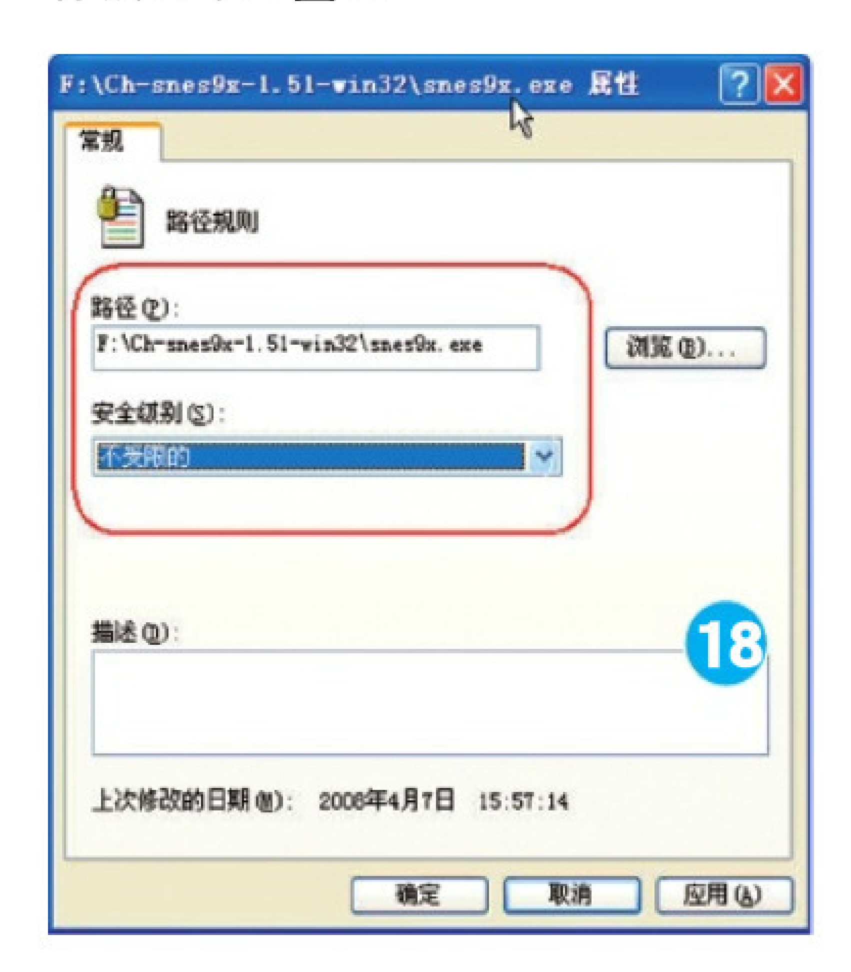
软件限制策略包括证书规则、散列规则、Internet区域规则以及路径规则。其中路径规则较为理解简单应用灵活，不妨以路径规则演示如何控制程序访问。创建路径规则并在路径中输入“F:**”，将安全级别设置为“不允许的”，点击确定创建完毕并确认规则已经存在于规则列表中（**图16**）。



此时磁盘F分区上任何二级目录下的可执行程序试图运行，不管它处于二级目录还是其它更次级的子目录，都会被规则拒绝，用户会收到程序执行出错的提示框（**图17**）。



那么用户又如何让自己希望运行的程序顺利执行呢？再次创建路径规则，并在路径中使用浏览精确定位到F分区中希望执行的程序，同时将安全级别设置为“不受限的”，“确定”后用户即可顺利执行该程序（**图18**）。





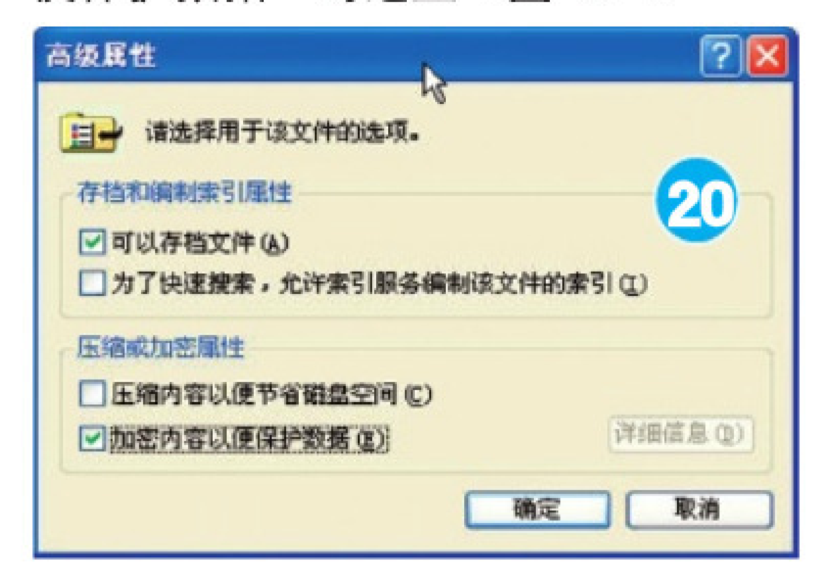
不管多么强悍的安全措施都会有失手的时候，不管多好的配置都会有因故障需要送修的时候。此外对于企业中存在的多个用户共用一台计算机的情况，特别是对于不能保证计算机物理安全的环境，数据泄漏则几乎是不可避免的事情，而应对这种局面的唯一办法就是对敏感数据文件进行加密。

考虑加密算法的可靠性、应用的便利性等诸多因素，Windows系统基于NTFS权限的EFS加密技术是最优选择，只要用户为加密账户设置足够强壮的密码并且保证不泄漏，那么即使计算机硬盘遗失，EFS加密的数据也不可能被破解。唯一的途径就是暴力破解算出加密账户的密码，但如上所言只要密码足够强壮，那么暴力破解的时间将是不可想象的。

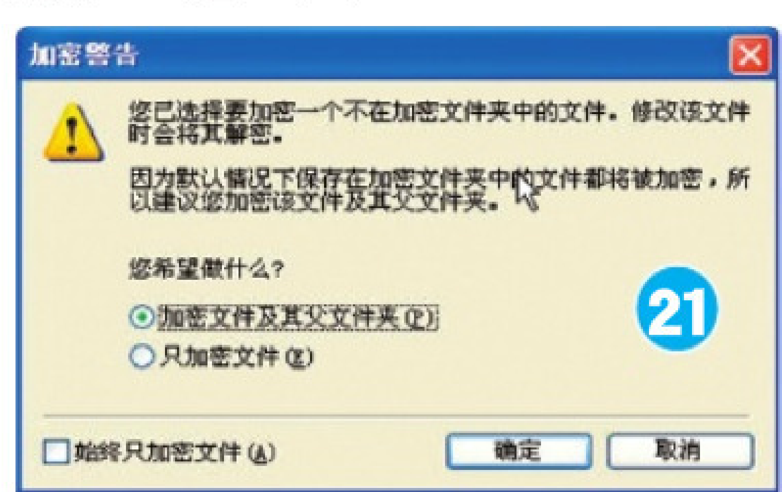
EFS无法保护FAT或FAT32文件系统中的数据，所以应确认计算机的磁盘格式是NTFS格式，如果不是适用命令“convert:/fs:ntfs”则将其转换为NTFS格式（**图19**）。



右击选择要加密的文件夹或文件，选择“属性”，然后单击弹出窗口中的“常规”标签，再单击最下方的“属性”→“高级”。在“压缩或加密属性”一栏中，把“加密内容以便保护数据”勾选上（**图20**）。



回到文件属性再单击“应用”按钮，会弹出“确认属性更改”窗口。用户可以勾选“将该应用用于该文件夹、子文件夹和文件”或是“只加密文件”（**图21**）。

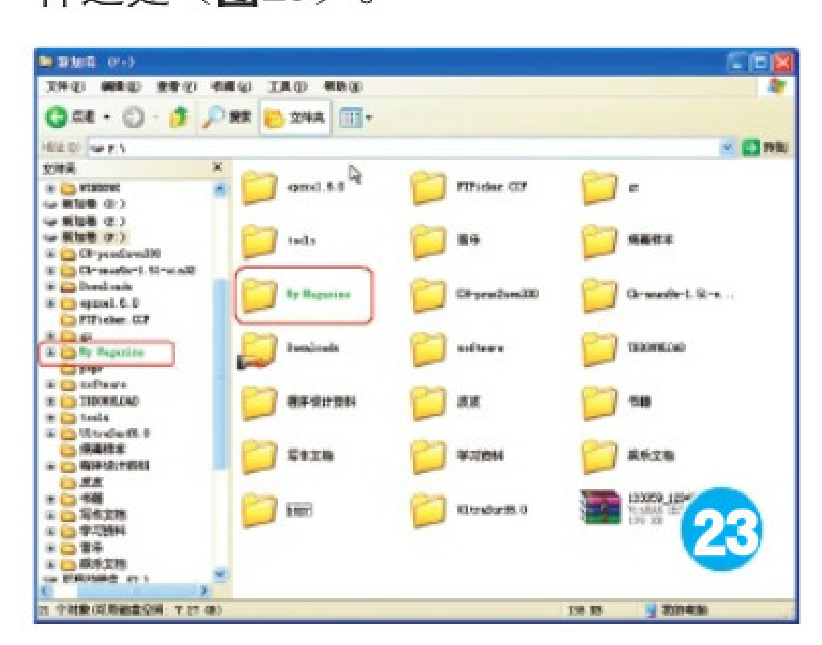


这里的选择会导致3种不同的加密情况。如果用户是加密单个文件时，选择加密其父文件夹，则今后添加到该文件夹中的文件和子文件夹在添加时都将被自动加密；如果用户是在对文件夹进行加密时，如果选择了加密所有文件和子文件夹，那么该文件夹中现有的所有文件和子文件夹，以及今后添加到该文件夹中的文件和子文件夹都将被加密；如果在对文件夹进行加密时，选择只对该文件夹进行加密，那么该文件夹中现有的所有文件和子文件夹都不会被加密，但是今后添加到该文件夹中的所有文件和子文件夹在添加时将被自动加密。

EFS的解密只要将上述操作逆向即可。那么用户访问加密的文件或文件夹时会出现什么情况呢？非加密账户登录计算机后，访问EFS加密的文件或文件夹都会被拒绝。即使将这些加密数据拷贝到任何一台计算机也都同样无法读取，这就很好地解决了缺乏物理安全时的数据安全问题（**图22**）。

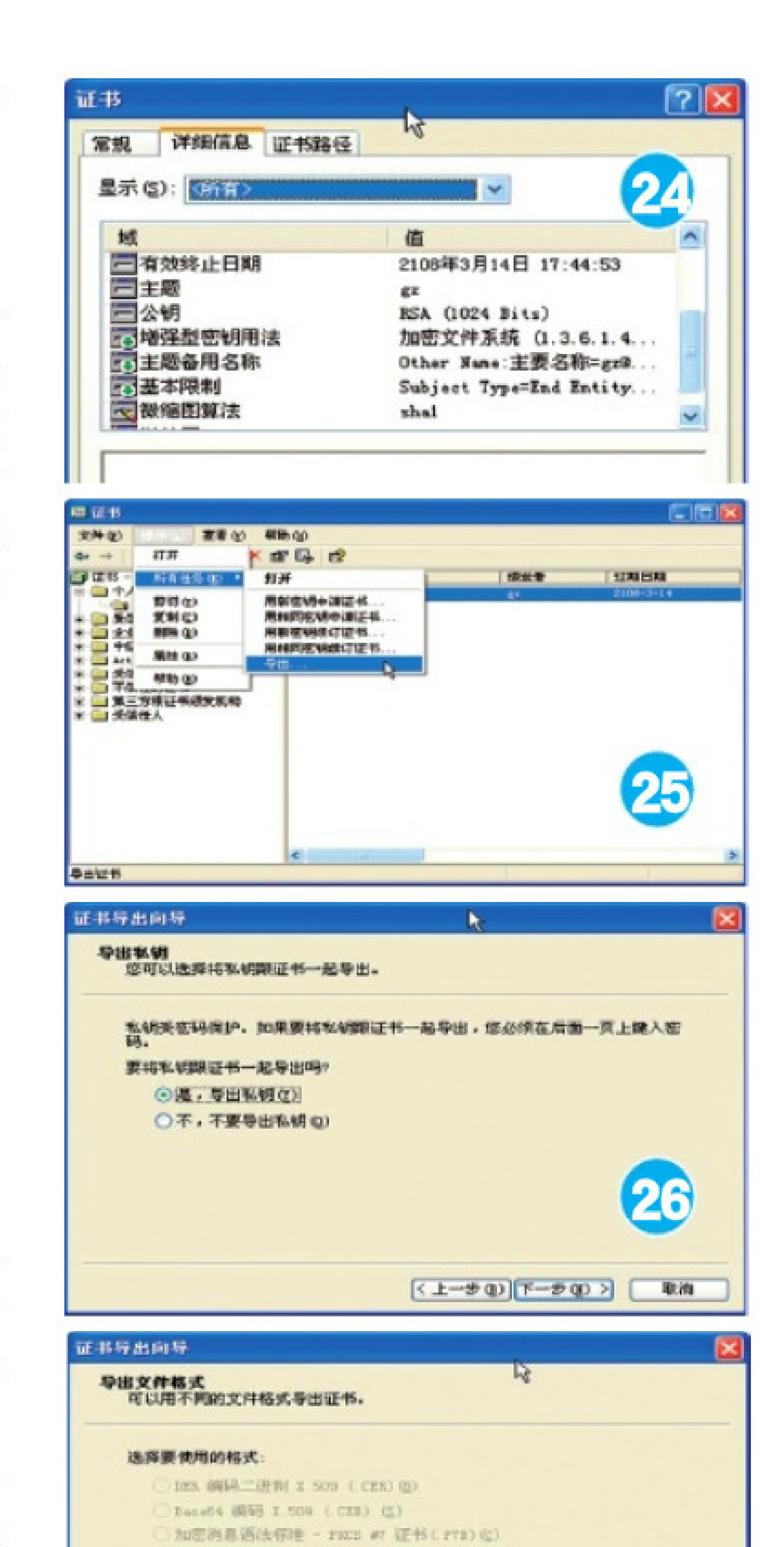


加密账户访问这些EFS加密文件时，并不需要逆向的解密过程。除了资源管理器中将EFS加密文件和文件夹标为醒目的绿色，用户在数据访问的应用效率上没有任何损失，这就是基于文件系统加密的EFS优胜于普通数据加密软件之处（**图23**）。

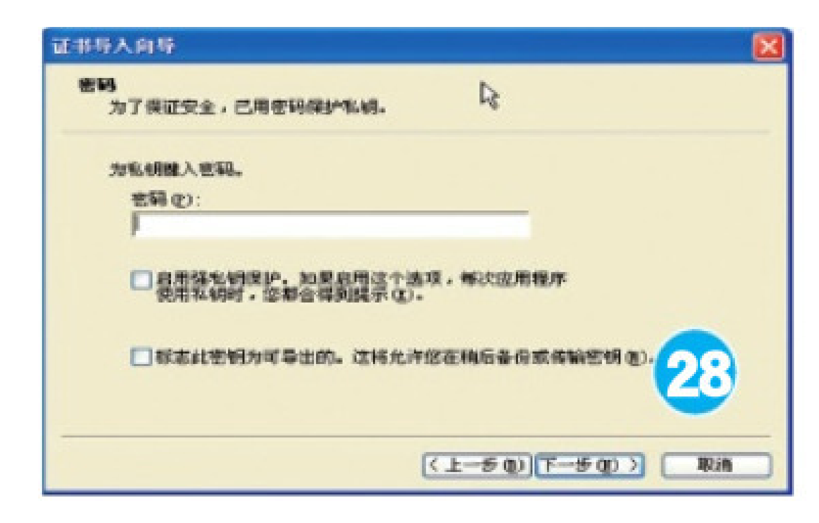


这里出现一个加密数据迁移的问题。例如用户要将办公室计算机的加密数据带回家中计算机，或者计算机系统崩溃导致加密账户不复存在，那么如果访问EFS加密数据呢？如果不考虑应对特殊情况的方法，最简单的处理是加密证书的备份和导出。

在开始菜单搜索框中输入“CertMgr.msc”，打开“证书管理器”。单击“个人”文件夹旁边的箭头将其展开，右边存放着以加密账户为名的EFS证书（**图24**）。选择要导出的EFS证书，单击“操作”菜单并指向“所有任务”→“导出”（**图25**）。在证书导出向导中选择“是，导出私钥”选项（**图26**），然后点击“下一步”，在导出文件格式页面上选择“个人信息交换”。最后键入要使用的密码，键入存储的名称和位置生成证书文件（**图27**）。



当用户需要迁移加密数据时，将那个信封钥匙图标的证书文件拷入计算机，双击它即可打开“证书导入向导”界面。单击“下一步”按钮，确认路径和密钥证书，并在“密码”后面输入导出时设置的密码。把密码输入后勾选“启用强密钥保护”和“标志此密钥可导出”，以确保下次能够导出。根据提示直到看到“导入成功”，此时用户即可成功访问迁移来的EFS加密数据（**图28**）。



需要指出的是XP和Vista的EFS版本不一样，XP的证书能够导入Vista并访问加密数据，反之则无法成功，因此用户注意迁移加密数据时的版本。EFS证书对于加密文件的重要性不言而喻，不要试图和其他人共享自己的证书，保护好证书不使其泄漏或遗失是EFS加密的最基本原则。

三、移动处理

个人数据泄漏主要途径除去安全因素之外，用户对于隐私数据不正确的存储和移动处理也是重要原因。包括存储介质的管理、网络服务的应用以及文件删除等诸多不当习惯，导致通过这些途径丢失的数据远甚于计算机本身。

相对于计算机的主存储介质，移动存储介质逐渐成为个人数据的主力存放方式。刻录光盘、U盘以及各种数码设备的存储卡，满足了用户对于数据的移动性和私属性的要求。然而不做处理的移动存储介质具有明显丢失数据的漏洞。首先，移动应用的存储介质很容易形成病毒木马的交叉感染，而Windows系统的自动执行漏洞使得病毒木马能够通过网络窃取文件数据；其次移动存储介质很容易造成物理丢失，如果存储的文件数据未做加密则数据遗失无疑。

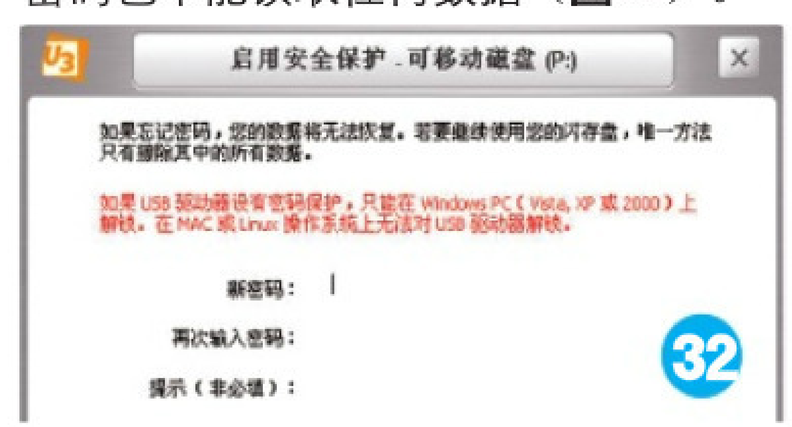
针对移动存储介质病毒造成的数据泄漏，除了可以利用一些U盘免疫的安全工具进行处理避免染上病毒（**图29**）外，其实更重要的是对于用户计算机的处理。如果用户计算机能够禁止U盘里的程序运行，那么即使感染上病毒木马也不能运行，数据就不会被窃取。



需要说明的是，关闭系统的移动存储自动播放功能，是不能完全防止病毒利用autorun来实现启动的（**图30**），彻底禁止的办法可以使用上文介绍的组策略软件规则。创建新的路径规则，将路径设为移动存储介质的盘符，或干脆使用通配符“？”，即路径设为“?:*.*”，而安全级别设为“不允许的”，这样就禁止了各盘根目录下的程序自动运行。当然，也完全禁止了程序从U盘、光盘等启动，而且完全不会影响这些移动存储介质里数据文件的读写（**图31**）。



针对移动存储介质因物理丢失造成的数据泄漏，最好的办法仍然是存放EFS加密的文件数据。但如果对于数据的保密性或通用性有更高要求，例如使用U盘对于企业内部数据进行交换，显然EFS加密数据就不妥当，因为EFS证书不能共享。此时用户可以考虑全盘加密工具，例如U3这类带有底层加密的U盘，即可通过简单的密码交换来交换数据。即使丢失U盘，没有密码也不能读取任何数据（**图32**）。



非U3类的移动存储介质也可以选择pgp（下载地址为http://www.skycn.com/soft/23488.html）等全盘加密软件，其缺陷是所有使用这些存储介质的计算机都必须安装相应软件。这里要强调的是，网络上流传着诸多的文件夹加密工具软件，或是那种瞬间磁盘加密的工具软件，使用的都是自欺欺人的数据隐藏方式，都是能够轻松被破解或还原的，绝对不要使用。

如果说移动存储介质的数据丢失是被动的，那么用户使用网络服务所造成的隐私数据和文件泄漏大多是主动的。例如在非安全网站注册时不当使用了真实信息，过分相信网络服务器端的安全能力而存储的关键性文件等。

针对网络服务引起的数据丢失漏洞，唯一的途径就是用户主动修正自己的上网习惯。例如在商务网站提交信息时，一定要使用安全的SSL或加密套接字协议层来为信息加密。加密的安全连接应该以“https:”开头，而不是以“http:”开头的URL连接（**图33**）。



在使用网络相册或网络空间存储相片和文件时，绝不要上传没有加密的隐私文件，将数据安全寄托在服务器的安全性上。事实上使用常见压缩工具WinRAR的加密是非常可靠的（**图34**）。



同时下载在网络服务存放的隐私文件，不要使用“迅雷”等跨协议的P2P工具，否则文件可能会被偷偷共享而丢失。输入网上银行、网游等账户和密码时，使用相关网络控件提供的软键盘输入。如果网络服务没有提供，用户也可以主动调用输入法的软键盘（**图35**）。只有用户修正了诸多错误的网络冲浪习惯，才可能避免在网络中主动交出自己的个人数据文件。



存储介质上的个人文件加密后就一定安全吗？答案当然是否定的，关键是加密后原文件是否得到正确的处理。了解硬盘存储结构的人都知道，直接删除文件是不能在磁盘上删除数据的，仅仅只是在文件分配表做了删除的标志而已，即使是硬盘分区的格式化、低格都不能真正销毁数据。因此真正安全彻底地销毁电子文件，并不仅仅是做一个删除标记，还要把文件在硬盘上存储的物理位置反复使用无关代码擦写若干次，确保该文件占用的所有物理扇区都要被填充若干次。例如启动360安全卫士后，点击上方的“高级”按钮切换到高级页面，再点击启动其中的“高级工具集”“文件粉碎机”。在文件粉碎界面点击“添加”，加入待彻底销毁的文件，点击“粉碎文件”即可真正销毁数据（**图36**）。P

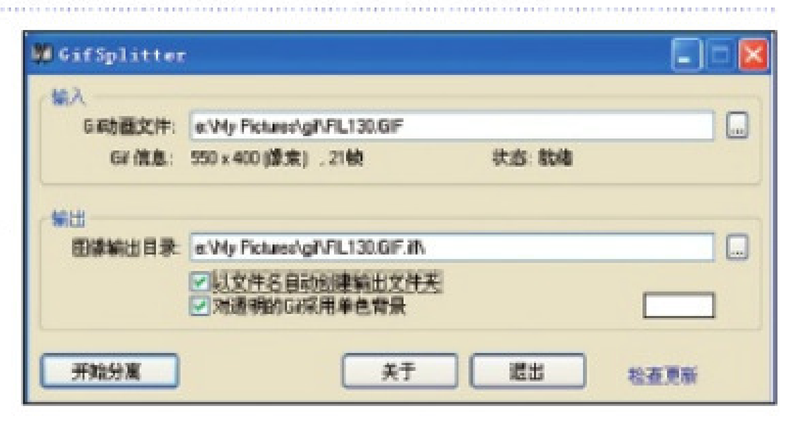


本期原想推荐新版RealPlayer 11，官方介绍中声称可下载和播放各种在线视频文件，且能在播放过程中录制视频，听起来还挺有吸引力。话说回来，即使没有这些，当年其几乎100%的个人电脑安装率也值得为此大版本更新写上一笔。于是下载了官方简体中文版，却没想到竟是噩梦的开始。安装时捆绑第三方软件、使用过程中频频崩溃、死命添加自启动程序（即使被第三方软件阻止还锲而不舍），更绝的是播放带有多音轨（例如中英文双语音）的视频文件时将所有音轨一起放出……我试着卸载简体中文版再安装官方英文版，崩溃问题得以解决，但其它情况仍旧。Real公司这几年一直关注在线流媒体，但面对现在多如牛毛的竞争对手，如此不顾用户体验，其占有率下降到今天的地位实在是不出意料。

■江苏 淮扬客

GifSplitter 2.0

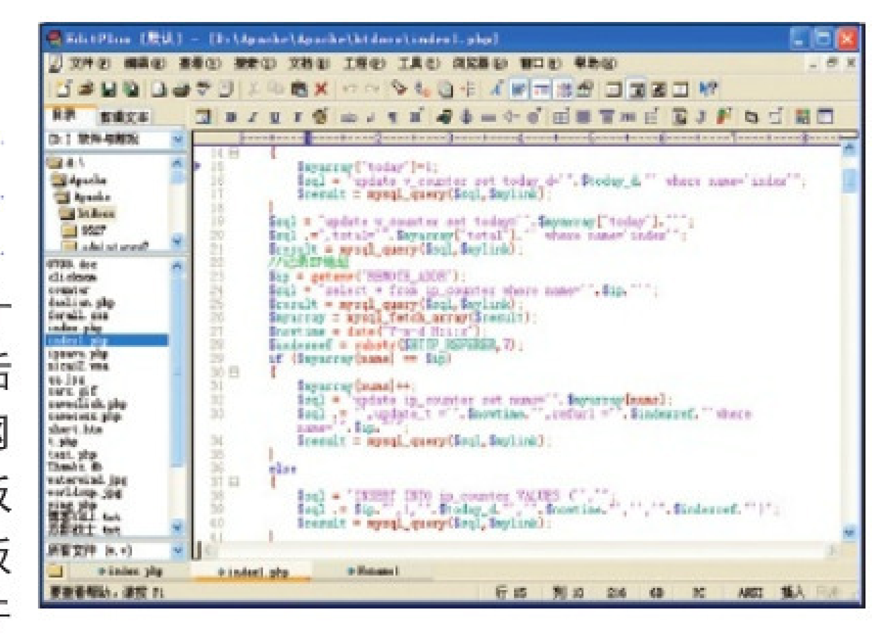
□大小：95.8kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081101
□下载：http://www.newhua.com/soft/65476.htm



以往笔者想将GIF动画文件中的某帧分离出来时，总是先令其播放，然后再用截图软件截取，这样最大的问题是必须预计好截图软件的反应速度。不过现在有了这款小工具，这个问题就是小菜一碟了。它可将GIF动画中的每一帧如实地转化为BMP文件，对于使用了GIF优化技术的动画（有些帧只是记录了同上一帧之间的变化，而不是全部绘出当前画面），它会自动补全画面，这样即使用Fireworks这类专业软件看到是残缺不全的帧次，也可如正常播放中所看到的那样被分离出来。使用时注意正确选择“对透明的GIF采用单色背景”后的颜色，软件默认为黑色，但据笔者的体验很多软件都是用白色，请使用时自行确认。

EditPlus 3.01

□大小：1.58MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081102
□下载：http://www.newhua.com/soft/7117.htm



经典纯文本编辑器的新版。这款小软件被很多程序员，特别是网页设计程序员当作最常用的编辑器。它支持语法标记、行标记、代码折叠、配对括号、函数列表等非常实用的编程功能，同时内置有浏览器，可对当前编辑网页进行直接预览。软件的可扩展性很强，用户可自定义语法文件、语法模板（网上亦有许多共享资源），以便在编辑代码时实现自动补全的功能。3.X版本增加了对文档窗口标签的新支持，可直接拖拽标签，并且可自动根据打开窗口的多少调整标签的行数，增加对配对括号的搜索及选择功能，增加不少关于“项目”的功能，改进以往保存文件默认不加扩展名的问题……总之无论新老用户，都推荐试用或更新。

Vista Drive Icon 1.4

□大小：132kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081103
□下载：http://drvicon.sourceforge.net

又一款模拟Vista运行特性的软件，适用于Win9X/NT/2000/XP系统。软件安装运行后没有任何图形界面，只是当你再打开“我的电脑”时，会发现磁盘分区的图标全都变成了接近于Vista的样式，并且最有用的是在每个分区下方会像Vista一样给出进度条，显示当前磁盘被使用及剩余空间的比例，快要占满的分区还会被标记成红色以提醒注意。安装软件对打开“我的电脑”的速度基本无影响，而主程序在任务管理器中的运行等级也被默认设置为“低”，可放心使用。

RPG Maker VX 1.01

□大小：37.0MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081104
□下载：http://www.newhua.com/soft/29096.htm

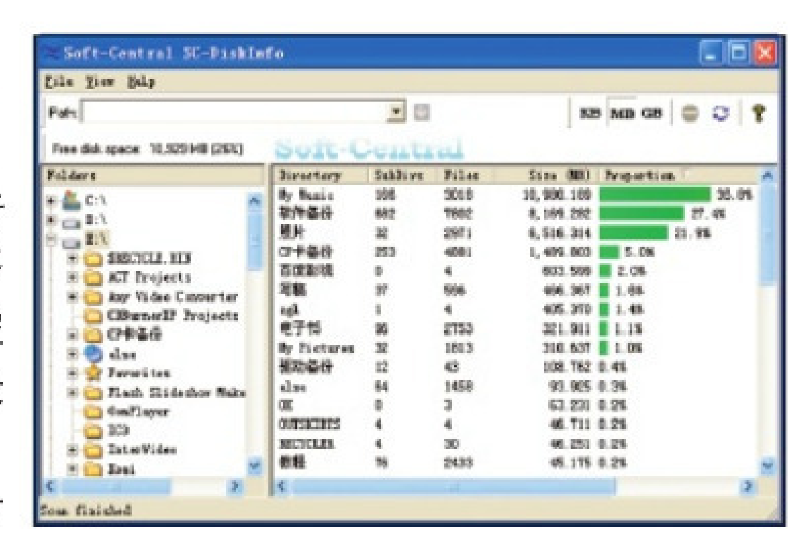


一款不需要专门的程序知识就可制作出复杂RPG游戏的经典软件（中文名“RPG制作大师”）。隔了整整3年再次升级后的VX版本克服了许多旧版的弊病，例如支持几乎所有常见的PC图片文件作为素材，背景音乐也完全支持MP3、WMA、OGG、MIDI和WAV等常见格式（旧版仅可用WAV和MIDI文件）。同时该版还具备改进的RGSS脚本系统，可让用户更自由地控制游戏，甚至还可用该脚本编写网络游戏的代码！如果你恰好有RPG游戏的创意，那这款软件就是实现它的最快途径之一。最后注意下载ZIP包，不可在解压缩软件界面中直接执行安装程序，必须自行解压到某文件夹后，再执行才能正确安装。

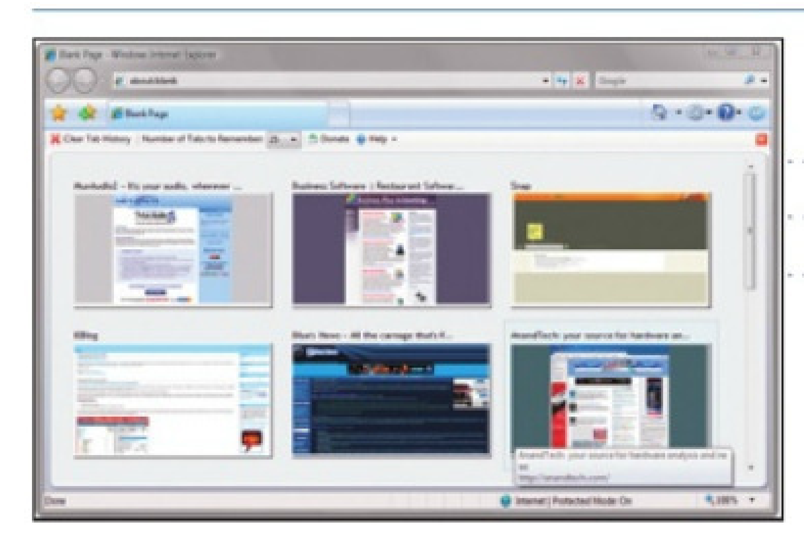
特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期

SC-DiskInfo 1.11

□大小：351kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081105
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1090080000/3962.shtml



分析磁盘空间利用率的免费绿色小软件。它能针对整个分区或单一文件夹进行扫描分析，以柱状图及占用比例数值显示哪些文件夹或文件占用了最多的磁盘空间，以便用户快速找到并删除不需要的数据，从而腾出大量磁盘空间。除了比例分析外，软件还可给出文件结构的一些细节信息，例如子目录（SubDirs）或子文件的数目和大小，同时在显示结果时还可按这些信息排序。如果在安装软件时同意整合到资源浏览器中，那么只需通过磁盘或文件夹的右键菜单即可调用该软件。



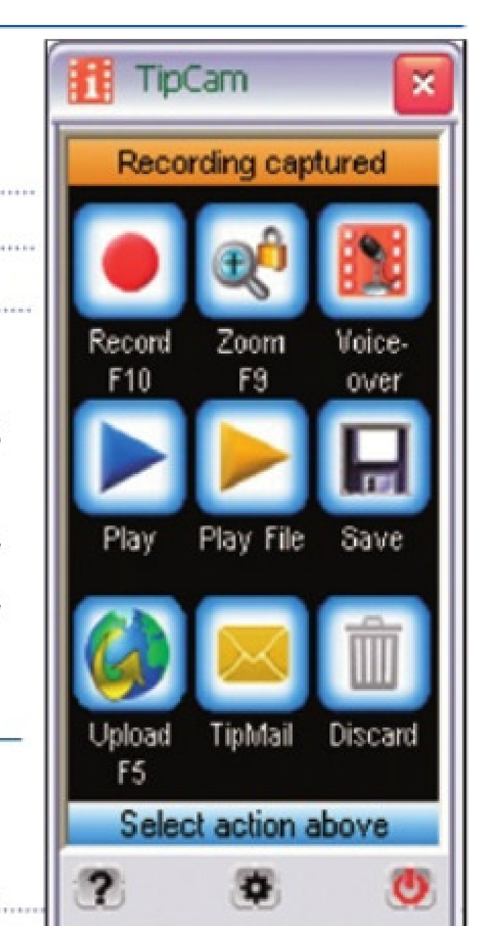
IE7 Open Last Closed Tab

□大小：181kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081106
□下载：http://download.pchome.net/internet/browser/companions/86747.html

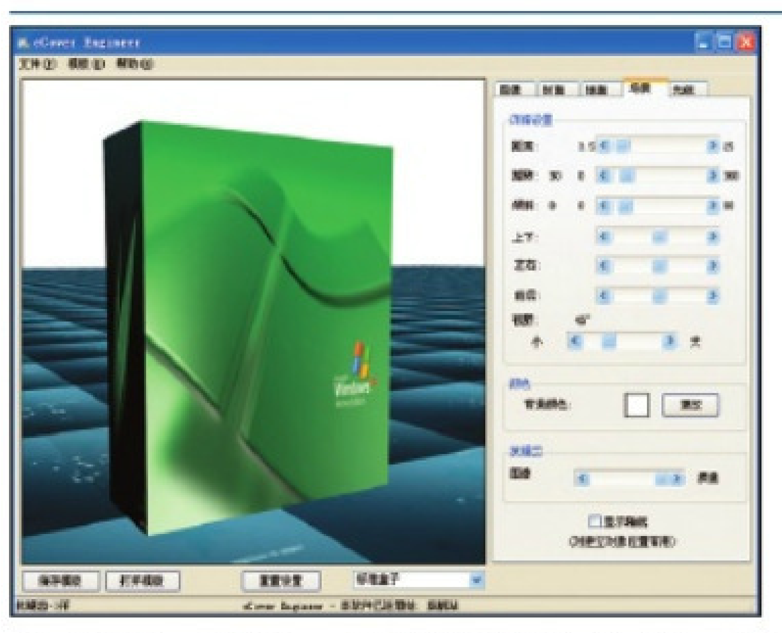
一款专为IE7开发的插件，它的功能是在IE7使用多标签浏览时记录关闭过的网页标签（记录的数目可自行设置），这样无论是不小心关闭了网页还是想重新浏览不久前关闭的网页，都可用该插件方便地调出。软件默认用快捷键“Alt+Q”打开快速查看标签视图（Quick Tab Style View），该视图将列出所有记录下来的网页缩略图及简短信息，使用快捷键“Alt+X”则会直接打开最近一个被关闭的标签页面。如果不想使用快捷键，那么请注意直接调用这些功能的按钮被放置在IE工具栏的最后（即帮助图标之后）。另外已经开始用IE8测试版的用户需注意，升级IE后该插件会失效。

Tip Cam 1.5

□大小：4.36MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081107
□下载：http://download.pchome.net/system/desktop/buildup/87167.html



一款看似简单，其实功能很是全面的屏幕录制软件。所有操作通过软件面板上的按钮完成，注意如果录制只是针对局部进行，在录制前需点击“Zoom（缩放）”图标开启选择区域，拖拽四角即可移动该区域，如果要调整大小，请拖拽的同时按下Ctrl或Shift键。录制不仅针对画面，还可同时录入声音，在录制过程中可随时“冻结”画面，然后在该画面上用鼠标绘图或添加声音注释。录制完成后，或在将来的任何时刻，均可使用“Voice-over”模式对已录制视频进行录音添加或覆盖。最后的保存格式为FLV，其图像质量可在软件中自行设置。



eCover Engineer 5.4.1

□大小：4.14MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081108
□下载：http://www.newhua.com/soft/35373.htm

一款为软件产品、杂志、纸质笔记本、CD、DVD、书籍等设计包装盒图片的工具，实际上无论待处理产品是否具有实体包装，一张虚拟的漂亮的包装盒图片都可能对目标受众产生不小的吸引力。软件的使用非常简单，只要选择好包装图各个侧面以及背景的图片，再调整一下距离、旋转角度、光照角度等参数，一张专业级的包装图片就出现在你面前了。软件自身附有多个3D模板，可提供不同的阴影、倒影、亮度等整体效果，如果需要更多模板可到官方网站下载，最后的图片可保存为BMP、JPG、PNG等多种格式。

Evil Player 1.23

□大小：1.07MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081009
□下载：http://www.crsky.com/soft/6913.html



音乐播放器，喜欢精简的朋友的一个好选择。这款没有均衡器、控制面板等元素，仅只有一个简单的播放列表窗口，所有操作均在其上完成，因此完全可想见其在速度和资源占用方面的优势。软件使用的解码器也很独特，直接调用了Un4seen Developments出品的Bass系列插件解码，该插件自出现来得到很多好评，具体效果如何不妨自己一听。借助于Bass系列的全部插件，这款播放器目前广泛支持WAV、OGG、MP1、MP2、MP3、FLAC、AAC、MOD、XM、IT、S3M、MTM、UMX、MO3等格式，不过笔者也发现，其对CUE这种索引格式不能正确支持。

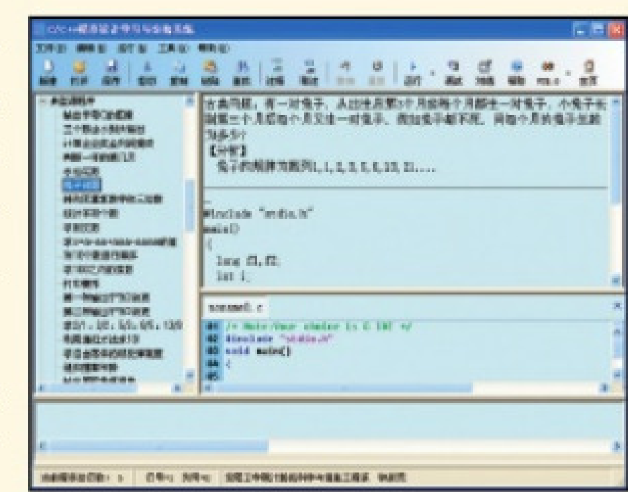
中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

编程入手指南——C/C++程序设计学习与实验系统

□版本：2008.8 □大小：33.3MB □授权：共享软件
□作者：家民软件 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：35元
□未注册限制：功能限制，30天试用 □主页：http://www.jiaminsoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/42127.htm
□快车代码：popsoft081111

说明：为C/C++语言学习者量身定做的一套学习及实验软件，作者本身即从事一线教学，因此该软件具有相当的针对性。软件集成了高校C/C++教学中使用最多的3种编译器Visual C++ 6.0、Turbo C++ 3.0和Turbo C 2.0（无使用日期限制）。与软件配套的《C/C++语言入门教程》是作者根据多年的教学总结出来的学习经验、编程建议和编程感悟等。此外，软件还具备C语言流程控制语句演示动画、C语言学习指导、入门程序实例、典型源程序、典型的函数算法、课程设计指导、课程设计源程序、三大编译器中英文编译错误信息同步显示、C语言专业词汇的中英文对照、自定义对照输入练习等实用功能。最后软件中收集的2004年到2007年全部二级C语言的真题笔试试卷及答案分及10套上机模拟试题等大量学习资源，应当能给应试学生带来不少的帮助。


在一个界面中融入了教学、编写、编译等多个功能

点评：软件照顾了C/C++语言学习中的方方面面，无论是用于自学、教辅还是应试，都可尝试一用。

左右开弓——侠客工具盒

□版本：6.0 □大小：1.71MB □授权：共享软件
□作者：恒古软件工作室 □平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：20元 □未注册限制：多处功能限制
□主页：http://www.ancisoft.com
□下载注册：http://www.ancisoft.com/toolbox
□快车代码：popsoft081112

说明：一款集合众多功能的工具箱软件。通过对系统托盘处的程序图标左击或右击，可调用其全部功能。左键调用的是快捷文件夹菜单功能，可快速打开事先设定好的文件夹，软件初始即会将硬盘、光驱、U盘等位置加入列表。通过右键菜单则可调用更多功能，例如软件自身的定时关机、锁定系统、系统修改器、窗口管理、进程管理、星号密码查看、文件粉碎机、快速清理内存、计时表、老板键等，还可调用部分常用的系统功能，如壁纸变更、打开/关闭光驱、重启/关闭计算机、声音开关等。除此之外，用户可自行在该菜单中加入常用软件的快捷方式，以后有所需时只要右键一点即可轻松打开。

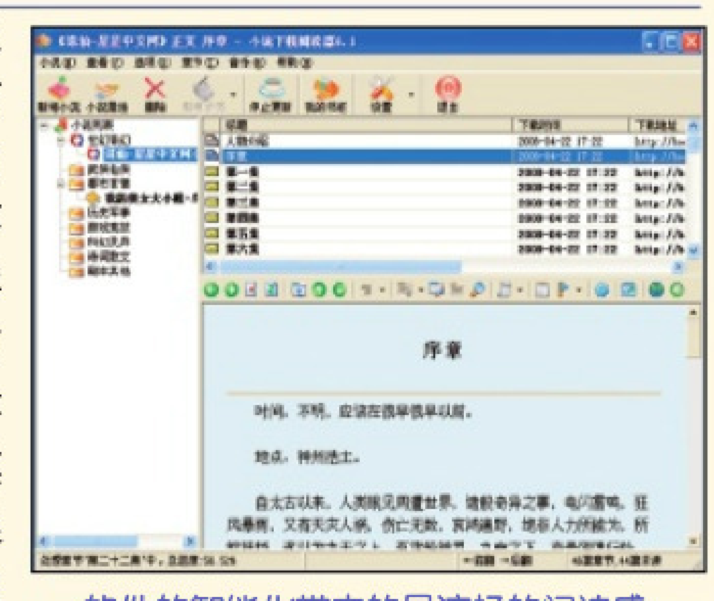

这里展示的是其右键能调用的部分功能

点评：给笔者留下深刻印象的是，该软件运行时占用后台内存极低，仅200多kB，同时软件还将与资源管理器整合的开关选项放在了醒目位置，对于该类软件而言，这些都可增加用户的亲和度。

网罗天下小说——小说下载阅读器

□版本：6.1 □大小：6.53MB □授权：免费软件
□作者：华之城软件 □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.mybook66.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/54087.htm
□快车代码：popsoft081113

说明：只要知道小说的名字，就可快捷地将小说各章节内容完整地下载至本地慢慢观看——这便是这款软件给人的最深刻印象。软件支持国内各大知名小说网站的小说下载，可按小说名称自动获取小说目录页网址，并跟随小说网站的更新而更新。下载时软件可连带下载小说页面上的图片，并进行自动优化章节，去掉不需要的内容。阅读时可设定背景色和字体以迎合个人习惯，还可双击自动平滑滚屏。更为实用的功能是软件能将下载来的整本小说打包为CHM或TXT格式的电子书，以便手机或PDA等工具随身阅读。除此之外，软件还能对下载来的书籍进行分门别类的管理，支持用不同的语音来朗读小说，更集成有名为“小说写作助手”的功能模块，以便有意操刀网络小说的用户使用。

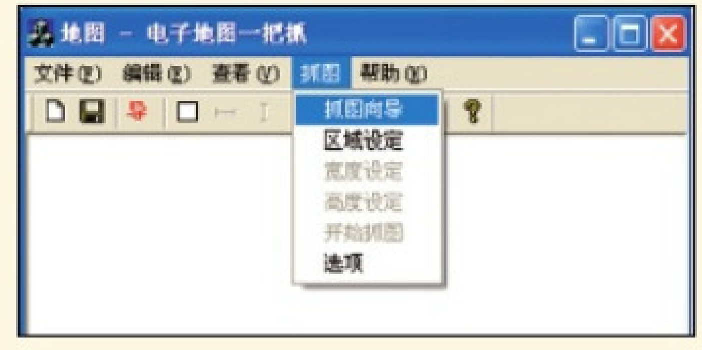

软件的智能化带来的是流畅的阅读感

点评：由于网络上登载小说，往往各章节都会遵循统一的规则编排，因此软件使用了聪明的方法获取了丰富的小说资源，不过，拿到资源之后的管理和后续开发实际上更为成功。

拼地图不求人——电子地图一把抓

□版本：1.0 □大小：477kB □授权：免费软件
□作者：kenchang □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1081612800/156.shtml
□快车代码：popsoft081114

说明：专门用于抓取、拼凑大幅电子地图的免费工具。它的工作原理是逐部分对已有的电子地图截图，然后再自动将其拼接。不过被抓取的地图必须满足能够用鼠标拖动的前提条件，因为软件即是对电子地图模拟这一动作，才可逐一抓取局部。具体使用时，可使用软件的抓图向导设定好要抓取地图的长宽、起点以及局部抓图的范围，之后软件就可一气呵成地完成所有工作。注意软件本身不带图片编辑功能，拼接完成后即要求将结果保存为TIFF文档。



界面虽简单，抓起来图来一点不含糊

点评：时下电子地图非常多，拼成大图的目的之一是为外出旅行随时查看（利用PDA或手机等），另一目的是可自行制作GPS导航地图，如果你有GPS设备，又对地图DIY感兴趣，该软件可谓必备。

绿色的，健康的IT

■广东 小楼春雨

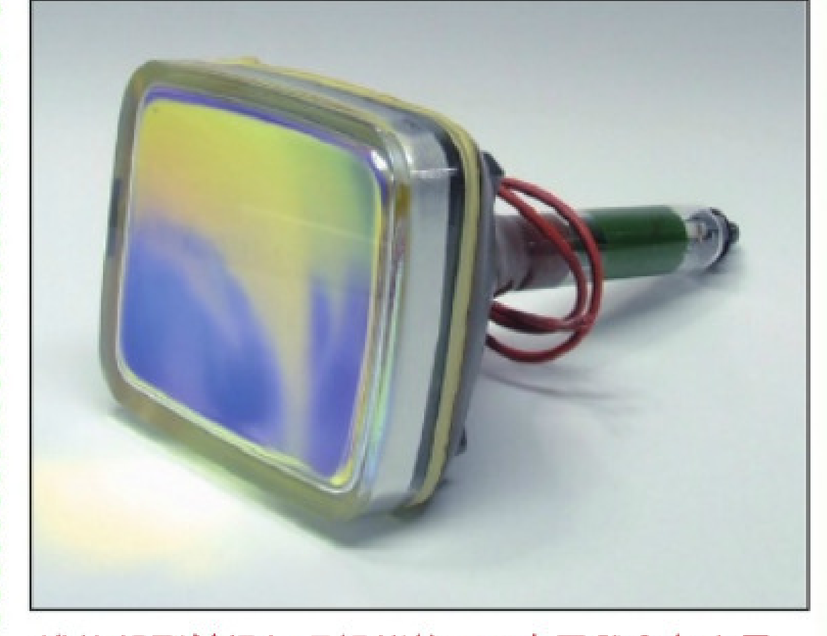
前言

每年的6月5日是“世界环境日”，对于IT电子业界来说，环保法规已不是什么新鲜事物。以前环保规定主要与制造工厂有关，与IT电子产品本身的关系不大，但最近几年情况发生了巨大的变化，绿色已经深入到供应链的各个环节，对于IT电子行业而言绿色是一场进行时的运动。

绿色IT成为基调

如果说以前IT业界中生态环保宣传还只像是一股绿色的潮流，那么近年全球IT环保运动已升级成不折不扣的革命。不仅每年举行的电子业界顶尖展览会主题都与生态环保紧密挂钩，各国频繁发布的环保法规也定下了IT电子行业发展的基调，即“绿色”将成为电子产品的基本准入门槛。事实上在环保宏观最为严格的欧洲，非绿色的电子产品已经丧失进入市场的资格，对于违规企业除了退货外，还要采取罚款甚至是更严格的惩罚措施。这样快速严格的IT产业绿化行动，是源于电子产品污染的特殊性。不同于对生态明显高污染的煤炭钢铁等工业，IT产品的有害污染性颇为隐蔽，很难被大众直观地感受。许多消费者对于电子设备的危害认识仅仅是停留在电磁辐射上，与之对应的事实是电子产品内有害物质多，而且其毒性挥发时往往直接威胁消费者健康。例如根据电脑生产商公布的资料进行分析，生产一台电脑要消耗燃料、水和化学物质等各种资源大约1.8吨。即使只生产一台17英寸液晶显示器，也需消耗240kg石化燃料、1500kg水和22kg各种化学物质，而生产与电脑相关的元件，如芯片，则必须在高度清洁无尘的车间内进行，连使用的水也要经过特别处理。可见生产电脑消耗的资源越多，对环境造成的破坏越大。

统计数字显示，生产电脑所需的石化燃料是电脑本身重量的10倍，而生产汽车和电冰箱所需的燃料只有自身重量的2倍。除去电子产品生产会消耗大量资源造成环境破坏外，更令人担忧的是，生产电脑显示器、芯片、印刷电路、塑料机壳等各种配件，都会使用大量有毒物质（如石棉）。据美国环保组织Silicon Vahey Toxics CoaWon等相关机构的报告指出，每台CRT显示器的显示管内约含有2~6kg的铅，而电路板中也大量含有这种物质，电池和开关则广泛含有铬化物和水银，此外电脑中还含有砷、汞及其他多种重金属。当电脑工作温度升高时，这些有毒物质就有可能散发到大气中，直接损害使用者的健康。铅会破坏人的神经、血液系统及肾脏；铬化物会穿过身体的细胞



谁能想到曾经朝夕相伴的CRT中居然含有大量的有毒物质

膜，小量便会造成严重敏感，更可能造成哮喘、破坏DNA；水银会慢性破坏脑部……甚至在电脑不能使用后其污染也仍然不会停止，对于不可回收的电子垃圾，填埋是目前普遍采用的处理方式，而这些有害物质会流入地下水引起严重污染，这些污染会经过不同途径影响人类，比如饮用地下水或食用受污染的动植物，甚至直接吸入气化的重金属。更严重的是，当雨水接触到这些埋在地底的垃圾时会引起化学反应，形成“垃圾渗透液”，其毒性就会因升级变得更加厉害。正是有鉴于此，各国都纷纷颁布相应的环保法规，强制要求电子产品的生产、使用、回收符合生态环保要求，而环保类法规正通过电子、电信和汽车等产业的供应链在全球发挥着重大影响，其中影响最大、步骤最快、标准最为严格的当数欧盟颁布的控制电子产品污染的环保法规。

欧盟先行一步

欧盟委员会于2003年2月13日在其官方公报上发布了《Waste Electrical and Electronic Equipment》指令（废旧电子电气设备指令，简称WEEE指令），以及《The Restriction of the Use of Certain Hazardous Substances in Electrical and Electronic Equipment》指令（电子电气设备中限制使用某些有害物质指令，简称RoHS指令）。其中WEEE指令自2005年8月13日起执行，欧盟市场上的电子电气产品生产商必须自行承担报废产品回收、处理及再循环的费用，并在此后对投放市场的电器和电子产品上加贴回收标志（图1）。RoHS指令则自2006年7月1日起执行，进入欧盟市场的电子电气产品禁用6类有害物质，包括铅（Pb）、汞（Hg）、镉（Cd）、6价铬（Cr^{6+}）4种重金属及多溴联苯（PBB）和多溴二苯醚（PBDE）2种阻燃剂，并且对每种物质的最大浓度值也做了严格规定（图2）。



图1

图2

这些被称为全球最严厉的欧盟环保指令付诸实施后，对于全球出口欧盟市场的电子和电气产品及其企业带来新一轮振荡，欧盟RoHS指令在受到全球各地关注的同时，也成为各国制定环保法规的模板样式。例如日本依据欧盟RoHS制定了其工业标准JIS C 0950，或称为J-MOSS，全名为《电子及电气设备特定化学物质的含有标示方法》，并且与欧盟RoHS指令同步生效。符合日本RoHS六项限用物质的电子及电气设备，可用绿色“G”标示（图3），若6项中有任何未符合者，则需在设备本体、设备包装箱及目录类（使用说明书、印刷品、网站等）用黄红色“R”标示（图4），并在标示的下方或右方标注未符合的化学物质符号。



图3

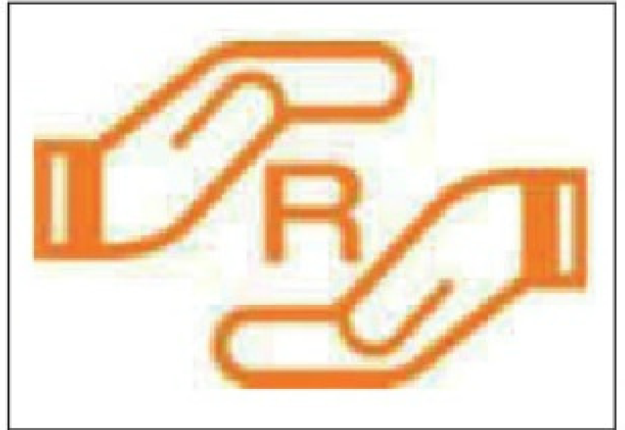


图4

韩国同样制定了韩国版的RoHS《电器和电子设备及车辆资源回收法》，综合了欧盟WEEE、RoHS和《报废汽车指令》（ELV）3个环保指令中的内容，因此其覆盖范围更加广泛，不仅包括电器和电子设备还包括汽车，该法规从2008年1月1日开始实施。美国虽然没有颁布类似于RoHS的控制电子产品污染的全国性相关法规，但美国加州已经制定了自己的地方性环保法规《Electronic Waste Recycling Act》（电子废物再生法）。被称为“加州RoHS”的该法规于2007年1月1日起强制生效，加州RoHS与欧盟RoHS有所不同，它初期适用于的电子产品种类比较狭窄，不过加州RoHS正在考虑进行修订和扩展，产品覆盖范围将更广，有可能涉及所有在加州销售的电气电子设备的制造商。


ATI从R600开始实现芯片无铅化



迪兰恒进是业内最早实现显卡无铅化生产的厂家之一

上述各国实际上涵括了中国贸易伙伴的前几位排名，而中国也有自己的RoHS类法规，因此对于未来生产的电子产品，绿色必定是基本的市场准入门槛。对于制造商而言，符合环保法规是一项巨大的挑战，只有确保自己的产品能够达标，才能确保继续进入相关市场。但随着经营全球化和制造业务外包的发展，产品要达到环保要求也变得日益复杂。例如某产品可能在美国设计，其元器件采购来自多个国家的数百家供应商，而它可能在中国由一家合同制造商进行生产制造，最终销往全球各地。电子厂商必须严格控制管理其全球业务运作，才能确保其产品符合各国的环保法规。

解读中国RoHS法规

作为国内本地市场的电子消费者，相对于全球市场的电子环保法规而言，中国的电子产品环保法规显然更有意义。由原信息产业部联合国家发改委、商务部、海关总署、工商总局、质检总局、环保总局联合制定的中国首部电子信息产

业绿色法规，《电子信息产品污染控制管理办法》已于2006年2月28日正式颁布，并于2007年3月1日开始施行。由于《电子信息产品污染控制管理办法》限制电子信息产品中使用铅、汞等6种有毒有害物质，与欧盟RoHS指令有一定类似之处，因此业界称之为“中国RoHS”。不过中国RoHS和欧盟RoHS指令内容上存在很大差别，了解法规具体内容及这些差别，有助于消费者在市场上正确选择绿色的电子产品。

电子信息产品的组成单元分类和限量要求

组成单元类别	组成单元定义	限量要求(有量值要求的，其单位均为重量百分比 wt%)
EIP-A	构成电子信息产品的各种均质原材料	铅、汞、六价铬、多溴联苯(PBB)、多溴二苯醚(PBDE)(不含十溴二苯醚)的含量不应该超过0.1%，镉的含量不应该超过0.01%。
EIP-B	电子信息产品中各部件的外镀材料	铅、汞、镉、六价铬等有害物质不得蓄意添加。
EIP-C	电子信息产品中现有条件不能进一步拆分的小型零部件或材料，一般指规格小于或等于4mm3的产品	铅、汞、六价铬、多溴联苯(PBB)、多溴二苯醚(PBDE)(不含十溴二苯醚)的含量不应该超过0.1%，镉的含量不应该超过0.01%。

图5

中国RoHS的3个重要配套行业标准分别是《电子信息产品污染控制标识要求》《电子信息产品中有害物质限量技术要求》《电子信息产品中限用物质的检测方法》。从3个行业标准大体上来看，有害物质的最大允许浓度与欧盟RoHS的规定相同，但分类方法却略有不同。根据指导生产厂商的电子信息产品分类注释（EIP）文件，电子信息产品的总体大概分为3类，EIP-A、EIP-B和EIP-C，每类都互斥（图5）。

欧盟与我国法规的区别

欧盟和中国的标识要求也有所不同。欧盟对标识没有特殊的强制性要求，而中国的RoHS法令则要求所有产品满足规定的标识要求。信产部规定所有EIP都需要从2007年3月1日起，按标准要求标识电子信息产品污染控制标志，标记必须包括一个内含“e”字母的绿色圆圈图案（图6）。此绿色标识显示产品符合电子



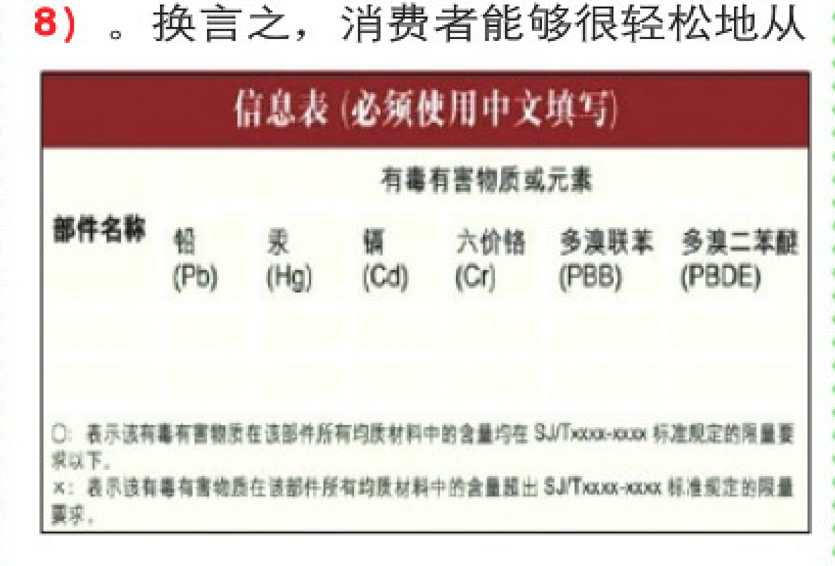
图6



图7

信息产品含有有害物质的最大允许浓度（MCV）要求，即表示没有任何受限物质存在，也称为“可回收性标识”。如果某一产品未达到要求，生产厂家则必须使用另一种橙色标志（图7），橙色标识显示产品中含有有毒有害物质或元素，并标识产品的环保使用期限（EPUP）。环保使用期限开始时间从生产之日起确定，而且生产商必须在产品说明书中对环保使用期限给予详细说明。EPUP的技术性定义是：“电子信息产品中含有的有毒有害物质或元素不会发生外泄或突变，电子信息产品用户使用该电子信息产品不会对环境造成严重污染，或对其人身、财产造成严重损害的期限。”

实际上业界普遍认为EPUP是EIP进入中国回收利用系统（制定中）的时间点，若电子信息产品污染控制标志标识在产品上，则一般应标识在电子信息产品明显处，一般情况下其最小面积不得小于5mm×5mm。标志可选择以模塑、喷涂、粘贴、印刷的方法直接标识在产品上，也可选择在产品说明书中予以注明。如果橙色标识适用于某项EIP，则在标识标准中需要包含一个信息表，且该表必须采用中文印刷，标识使用的汉字和符号字体高度不得小于1.8mm。该表必须列出部件名称、有毒有害物质。若某种有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量高于限量要求，则该有毒有害物质或元素对应的含量标注为“×”，反之则标注为“○”（图8）。换言之，消费者能够很轻松地从



信息表（必须使用中文填写）

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr)	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/Txxxx-xxxx 标准规定的限量要求以下。
×：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量超出 SJ/Txxxx-xxxx 标准规定的限量要求。

图8



图9

上述标识上辨别市场上的电子产品是否符合中国RoHS绿色标准，与此类似，日本RoHS法规也采用了同样的标识规定。而对于采用非中国RoHS标志的电子产品（图9），消费者恐怕很难判断其通过的是哪一国的RoHS法规，因为其采用的可能是第三方认证机构的标识，这些第三方认证机构的标识种类繁多，而根据欧盟RoHS指令，这些标识都是符合规定的（图10）。但



图10

没有统一的标识对于消费者很可能造成困扰，甚至是购买误导，因此标识规定上中国RoHS要更加先进严格，也更加可靠。

除了标识管理规定的差别外，欧盟RoHS和中国RoHS的内容差异涵括了数个方面，如产品范围、重点产品管理目录、产品生效日期、产品标识及目录产品检测和认证（下页图11）。首先二者覆盖的产品范围不同，中国RoHS适用于中国进口或在中国制造的、供国内使用的电子信息产品，但目前不适用于在中国制造的用于出口的产品。标识和信息披露适用于2007年3月1日开始被认定为EIP的产品，而对有毒有害物质控制的监

要求	欧盟	中国	说明
标签要求	无	有(全部EIP)	第三条定义的所有EIP，以及信产部2006年3月16日颁布的解释说明所公示的各种EIP
信息标识	按需标识	有(全部EIP)	第三条定义的所有EIP，以及信产部2006年3月16日颁布的解释说明所公示的各种EIP。
材料限制	10类产品	只涉及列在产品目录中的产品	中国的《电子信息产品污染控制重点管理目录》尚未颁布，草案和最终版都未颁布。
上市前认证/检测	无(但可能要求上市后检测)	只涉及产品目录中的产品	中国的《电子信息产品污染控制重点管理目录》尚未颁布，草案和最终版都未颁布。
涉及产品	电子与电气设备(EEE)	电子信息产品(EIP)	除了EEE，EIP包括CD、DVD媒介、石英产品和“其它”产品。
生效日期	2006年7月1日	标识与信息披露标准2007年3月1日生效	电子信息产品中有害物质限量、污染控制标识和检测方法规定的实施日期，将根据《电子信息产品污染控制重点管理目录》的颁布及随后的更新而确定。

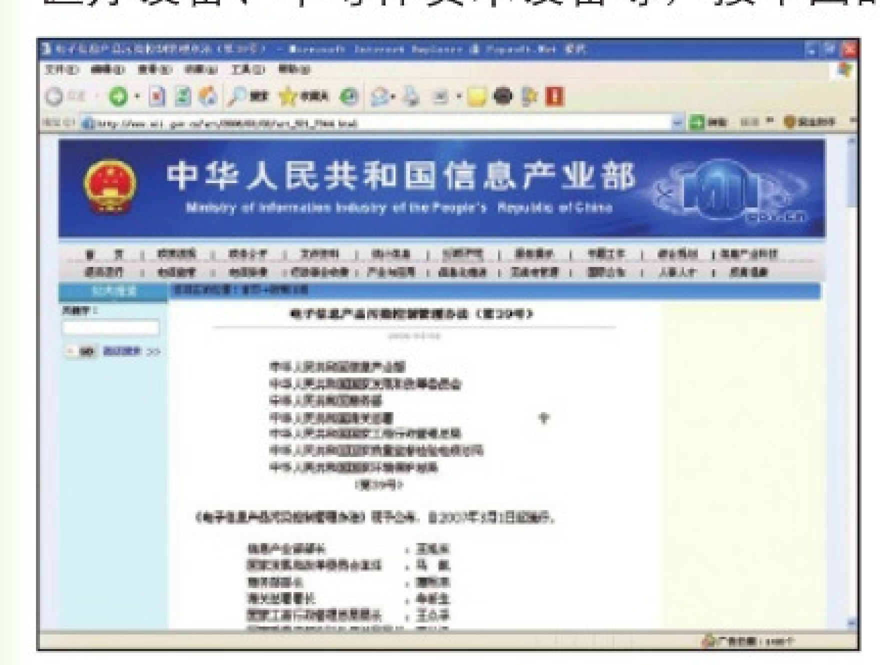
欧盟与中国RoHS之间的关键差异

图11

督管理采用目录管理模式，日期待定。

不同于欧盟RoHS，中国RoHS目前没有列出6种有毒有害物质的豁免条款，而根据信产部将颁布《电子信息产品污染控制重点管理目录》进行管理。该目录将确定需要遵从被限物质最大允许浓度要求和上市前的检测和认证，还有物质和产品层面上的豁免范围。如果某项产品不在目录之中，则该产品不需遵从限制有毒有害物质的要求或产品上市前认证要求。预计有关部门将定期更新目录，不断向该目录中添加新的电子信息产品。

其次中国RoHS在限制电子信息产品中使用有毒有害物质采取“两步走”的方式，即第一步首先要求第三条定义的所有电子信息产品，及信产部2006年3月16日颁布的解释说明所公示的各种产品进行广泛的标识，在产品上或产品的说明书中标注产品的环保使用期限、含有有毒有害物质的名称、含量及可否回收利用的标志等信息。这意味着根据欧盟RoHS可以获得豁免的全部电子设备类别，如医疗设备、半导体资本设备等，按中国的最终标准，厂商将仍然需要对其产品进行标识。某些元件、服务和消费项目，如软件包装和配件也应遵从标识与信息披露要求。然后随着产业技术的发展，逐步把那些从技术和经济上都可行的，并且大多数企业都已实现的有毒有害物质替代的产品放入“电子信息产品污染控制重点管理目录”当中，并规定具体的实施期限。从实施日期开始，放入目录的产品将限制使用有毒有害物质，其含有的有毒有害物质的量值必须符合相应的国家标准或行业标准要求。由于“重点管理目录”采用“成熟一个放入一个”的原则，因此中国RoHS采用“穷举法”的方式来限制电子信息产品中使用有毒有害物质。



信产部主页上公布了详细的法规内容

英特尔的官方网站上公布了通过认证的产品目录，并提供相关资料的下载

欧盟RoHS指令则采用“排除法”，即要求WEEE指令附件中十大类产品中的八大类产品全部要限制使用铅、汞、镉、6价铬、聚溴联苯和多溴二苯醚等6种有害物质，要求凡是欧盟市场上出售的产品必须按照RoHS指令的要求，符合2005/618/EC决议所规定的对有害物质的限量要求。但出于某些技术、经济和环境方面的原因，欧盟对那些有毒有害物质控制技术尚不够成熟、经济上不可行的产品提出豁免，对于被列入到豁免清单中的产品（或部件）可以不满足RoHS指令要求。故欧盟是采用“排除法”予以豁免。从管理办法比较欧盟RoHS指令显然更加严格，对于消费者和环境的保护程度更高，而中国RoHS相对而言更能保护尚处于发展中的中国电子信息产业。



华硕的大部分板卡产品已经通过了RoHS认证



近年来讯景的显卡一直采用无铅化生产

另外欧盟RoHS指令对有毒有害物质的控制采取“自我声明”方式，企业生产的产品在进入市场前必须确保已经满足RoHS指令的要求，并“声明”产品是符合指令要求的。政府则是通过对市场中的产品进行抽查验证，从而达到市场监管的目的。中国RoHS中对有毒有害物质的控制采取“两步走”方式，第一步以自我声明的方式披露相关的环保信息。这个过程政府采用后市场的监管模式，即产品可以先进入市场，然后政府通过市场监督抽查，再对生产、销售不满足中国RoHS要求的产品的企业进行处罚，从而达到市场监管的目的。第二步，对进入电子信息产品污染控制重点管理目录的产品实施严格监管，需要实现有毒有害物质的替代或达到限量标准的要求，然后要经过强制认证（3C认证）才可进入市场。这个过程政府采用的是前市场管理模式，即产品在进入市场之前必须先经过强制认证这个市场门槛，否则产品不能进入市场。可以说，中国RoHS在实施过程中，需要相关标准和目录来支撑，而欧盟RoHS指令的实施需要标准和豁免清单的支撑。二者在实施过程中政府的监管模式不同，对于两者解读的差异在于，虽然两个市场都要求电子产品必须通过标准，但是中国市场的电子产品必须强制认证，而欧盟市场上电子产品即使能够通过标准，也未必一定会有相关认证标识。



部分产品会在条形码标签上标明无铅标志

节能也是一抹绿

相对于电子产品的生产和回收程序，电子产品在使用中的非绿色往往被人忽视，事实上各国的环保法规中也并无使用中电子设备的相关规定。然而随着全球能源不断紧缺，全球庞大的电子产品使用中的能源消耗和排放量终于引起人们的注意，而节能减排也逐渐成为IT绿色环保运动中的下一个重中之重。

绿色电子产品和非绿色电子产品的耗能差异有多大？今年的汉诺威国际信息技术展（CeBIT）做出了非常有趣的比较。作为世界最大的信息技术展，汉诺威国际电信技术展今年的主题就是“绿色IT”。在9号馆，德国IT行业协会“德国信息经济、电信和新媒体协会”组织了一些公司推出各公司与“绿色IT”相关的展览，组成了一个专门的展区“绿色IT村”。协会的创意非常独特，在其展台上展出两个办公室设备配置模式，一个是2003年办公室设备配置模式，另一个是2008年办公室设备配置模式。前者包括台式电脑、普通显示器、打印机、复印机、扫描仪和传真机，后者只有笔记本电脑（液晶显示屏）和多功能一体机。展台同时有两个显示屏分别展示这两个办公室的电耗、排放和费用运转情况（图12）。其中2003年的那组配置模式两天半共耗电17kW/h，排出二氧化碳10.57kg，每年的费用支出约为209.3欧元，而2008年的那组配置模式在同样的时间段中只耗电4.5kW/h，排出二氧化碳2.8kg，每年费用52.9欧元。通过绿色和非绿色电子产品耗能排放的鲜明对比，告诉参观者“提高使用能源的效率”及“节约能源”的潜力是多么巨大。

另一方面，随着全球的能源问题越来越突出，IT行业也正在面临着一场用电危机。据全球权威机构Gartner预测，到2010年时，企业每年在用电成本上的花费将大于它当年在电子硬件设备上的投资额。这意味着对于拥有数量不等的IT电子设备的中小型公司而言，能耗已成为制约企业发展的重要因素。而对于以数据中心为命脉的大型互联网企业而言，电力消耗已成为企业难以回避的成本黑洞。即使是IT硬件建设相对落后的中国，IT产业的能耗也是惊人的。据IDC公司最近对服务器市场的调查结果显示，2007年我国用于服务器电源和冷却的总开支达到惊人的19亿美元，仅在北京和广东两地，这部分的投入就分别达到3.2亿美元和3.6亿美元，占到全国的35.8%。而IT电力消耗在东南沿海地区更为惊人，这也造成了该地区用电紧张的情况，因此节能减排已经是个无法忽视的重大环保问题。



图12

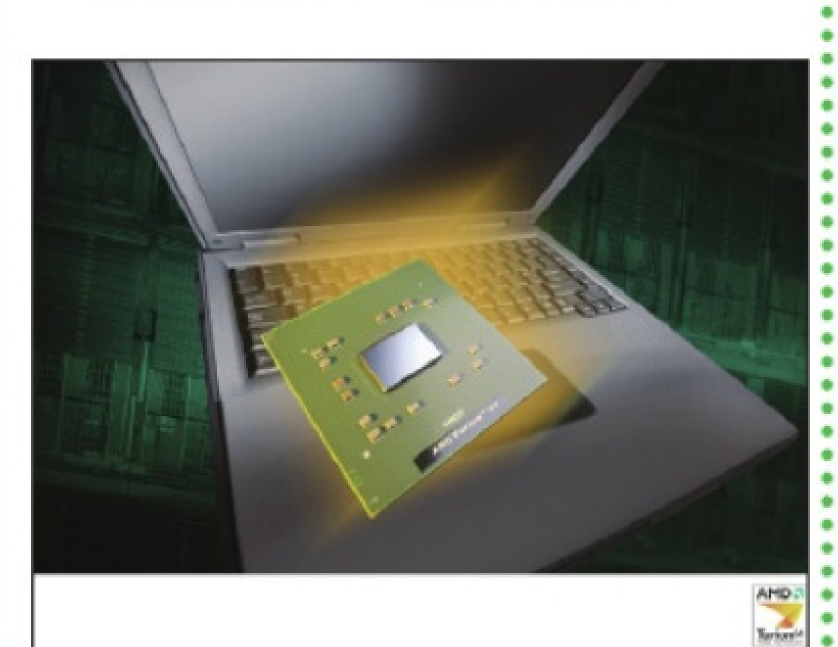

太阳能充电设备已经被部分数码产品所采用



节能减排成为今年IDF的主要议题之一



从酷睿2处理器开始，英特尔终于将产品能耗控制在一个合理范围内


AMD近来一直致力于降低其移动平台的功耗，这一目的有望在今年的Puma平台实现


虽然燃料电池一直为业界所看好，但却迟迟无法实现合理成本下的量产

IT界掀起节能减排热潮

不同于电子产品的生产和回收，IT产业节能减排的难度在于，当前缺乏有效管理组织和相关标准法规，是一场完全没有标杆的进行时运动，需要各国管理机构摸着石头过河，寻找符合本国发展模式的管理办法。2007年6月，由英特尔公司和谷歌公司倡议并携手超过25家企业和环保机构在美国共同成立了国际信息与通讯产业环保组织“电脑产业拯救气候行动计划”（Climate Savers Computing Initiative，CSCI），该计划设定了明确的能效目标，即到2010年预计所减少的温室气体相当于1,100万辆行驶中的汽车所排放的尾气。同年9月13日，为联合产业资源有效配合国家行政主管部门推动电子节能工作，由原信息产业部牵头，中国电子学会联合计算机世界传媒集团、英特尔、联想、东软、华旗资讯、海尔、神州数码、浪潮、惠普、思科、华为、百度等12家企业，成立了“中国电子学会节能工作推进委员会”。而在今年春季英特尔信息技术峰会（IDF）拉开帷幕之际，“电脑产业拯救气候行动计划”（CSCI）与“中国



图13

电子学会节能工作推进委员会”（CEESC）签署合作备忘录（图13），宣布双方将在推进电子信息产业节能环保等方面积极开展合作，共享产业环保领域的资源和平台，建立统一标准，约束企业生产制造过程中的能源浪费并减少温室气体排放，保护大气环境，倡导以创新技术开发更高能效产品。可以预见电子产品的节能减排标准随着双方合作的深入，逐渐就会浮出水面，相关的生产、政府采购等行为则处于有法可依的局面。

节能减排目标的实现必须依靠产品设计，以“电脑产业拯救气候行动计划”而言，计划目标是将计算机的供电效率提升到90%以上。如此一来全球每年可节约55亿美元电费，减少5400万吨的二氧化碳排放，这相当于关停一座2050万千瓦的火力发电站，或减少1100万辆汽车，因此支持此项计划的计算机厂商将在制造产品时达到甚至超越美国环保署的能源之星标准。2007能源之星标准规定PC电源效率最低达到80%，此行动则要求到2010年效率最低达到90%，机架服务器则要达到92%。当前工业化生产过程中，电脑电源效率能够达到80%已经是极少数，要达到92%意味着大多数产品从设计上要推翻重来。 需要强调的是，电子产品节能并不仅仅纯粹是技术问题，还有使用当中的习惯问题，并非只是电子产品制造公司的事情，同时也是全部使用者的事情。数据统计显示目前服务器虽然会浪费1/3的电能，但相对于个人电脑还不算什么，个人电脑耗电量中超过半数都是被白白浪费掉，全球90%的电脑在不使用时也并没有进入休眠状态。即使设计出能效比再优秀的电子产品，也需要消费者拥有节能减排的环保意识，两者结合才能真正实现节能减排的绿色目标。

工艺材料是关键

以下6幅图片是通过显微镜观察到的显卡上电极的无铅焊接过程：



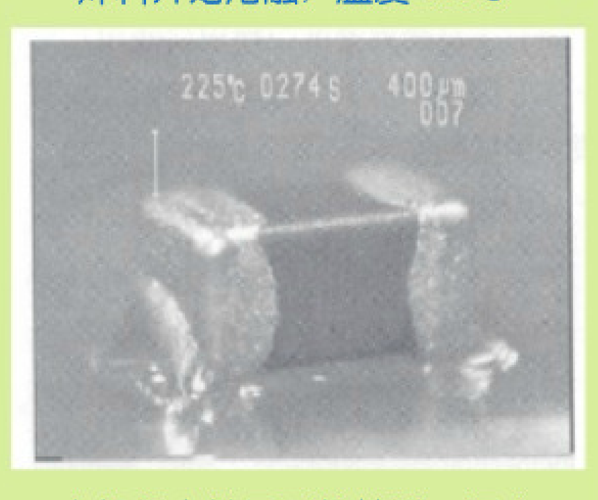
无铅焊料熔融前，温度217℃



焊料开始熔融，温度221℃



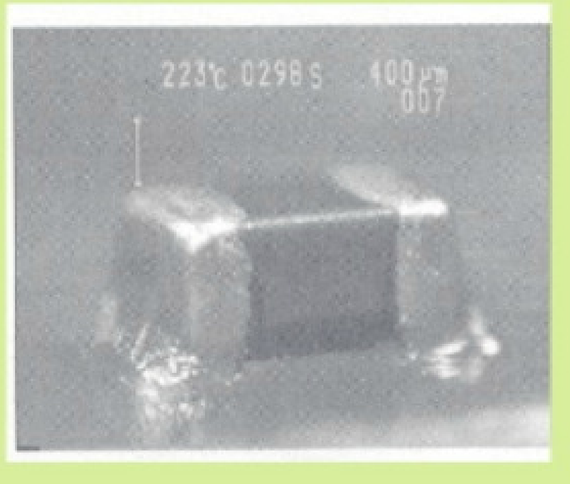
焊料开始向上爬升，温度225℃



电极焊点镀层开始熔融，温度237℃



电极焊点镀层熔融结束，温度239℃



焊点凝固，温度223℃

环保运动对于IT产业厂商而言，面临的并非只是环保法规对于生产成本的暂时冲击，其实这样全面而深入到整个供应链的绿化运动带来的更是绿色的机遇，尤其是对于日趋饱和的个人电脑市场，绿色将成为消费者更新换代的主要理由。要抓住这场绿色革命所带来的巨大商机，企业的制造工艺、设计理念和替代材料同样面临巨大挑战。

以各国RoHS环保指令中有毒物质为例，当前电子制造工艺中都有相应的替代方案。对于主要作为焊接材料的铅来说，可以用锡、银和铜的合成物来替代，其他污染物如聚合溴化联苯（PBB）与聚合溴化联苯乙醚（PBDE）等都有了相关的替代工艺。显然产品绿化最简单的解决方案就是采用相应的替代制造工艺，以威盛制造的处理器芯片为例，在传统生产工艺中，铅粘接芯片核和封装的内侧，并通过封装底面的小型焊接球集成到主板上。但威盛新的无铅制造工艺不再需要用铅粘接，焊接球中的铅也被锡、银和铜的合成物所取代，而威盛处理器和芯片组都有无铅包装款式，在其商标上带有“G”字母，表示绿色电脑工艺（图14）。所有威盛



图14

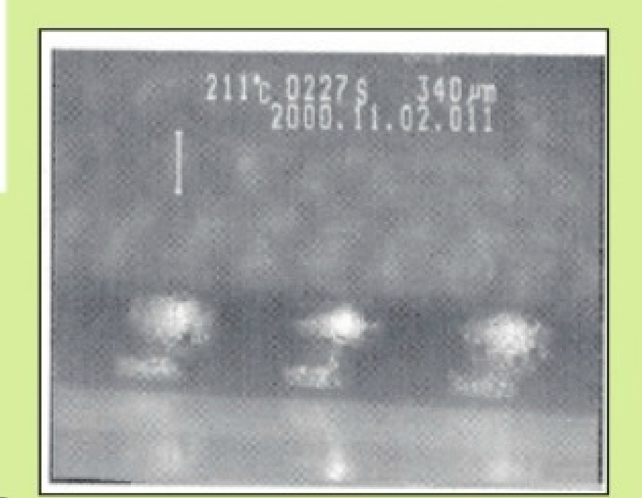
辅助芯片也都有无铅封装款式，在其商标上含有“G”字母，表示绿色电脑工艺，包括音频、网络、多媒体和光存储器芯片。

威盛无铅工艺的芯片是个IT产品绿色制造鼓舞人心的例子，却不能就此类推无铅工艺完全能替代传统工艺。事实上无铅技术在生产过程中还存在相当多的困难。首先无铅焊锡的熔点比一般焊锡要高20至30摄氏度，因此采用这些新材料的零件就必需容忍这些更高的温度，且同时仍需维持相同的产品寿命及可靠度；其次目前还没有一种无铅焊锡能完全替代含铅锡膏，从狭义的无铅而言，业内到目前为止认定的无铅焊料在物理化学性能、工艺性能及可靠性等综合方面还无法与传统焊料相比。铅锡焊料经过很多年的发展，而无铅材料仅仅是近几年的新生事物，人们对无铅技术的了解和研究还处于探索和实验阶段，离技术成熟还有相当长的路要走。不成熟的无铅工艺带来的结果可能会很严重，汽车会由于一个无铅焊点的失效造成车毁人亡，基站中一块无铅电路板出问题会导致数万人通讯瘫痪。因此绿色无铅制造技术将带给PC配件厂商不少的挑战，由于新材料成本较高，加上新工艺需要更新设备，纵使业者采用改善现有设备的做法，仍会有某种程度上成本提高的情形。考虑到各国或各个国际组织各自制定所属标准，全球并未出现统一的国际标准，在国内厂商多为代工、外销导向的情形之下，如何在产品绿化的同时保证产品质量是其中关键。

以下3幅图片是通过显微镜观察到的BGA封装显卡GPU核心的无铅焊接过程：



焊料开始熔融，温度211℃



焊料熔融完成，开始向GPU的锡球脚爬升，温度214℃



锡球脚熔融的同时开始自我拉移定位，最后完成焊料与锡球脚的互融，温度219℃



图15

总而言之，RoHS指令中确定的6种有毒有害物质或元素，都经过几十年甚至上百年验证，在电子信息产品中是可靠实用的材料，其替代过程不外乎两种方式，一种是上面所说的材料替代，比如用适当比例的银和铜替代焊料中的铅，使传统的锡铅焊料变为无铅焊料；而另一种则是产品的升级换代，比如性能更好、更环保的镍氢电池、锂离子电池等出现后，镍镉电池、锌汞电池等就逐渐被淘汰，镉、汞等有毒有害物质或元素也就相当于被替代掉了。后一种替代的技术研究和应用已取得相当大的效果，例如汞是当前液晶显示器背光不可或缺的物质，但LED背光的出现否定了其不可或缺性，而且LED背光技术已出现实用性产品，例如索尼在今年CES上发布的有机发光二极管（OLED）电视，是第一款在美国上市的OLED电视（图15）。OLED替代传统液晶电视背光光源的汞，且可大幅度降低电能的消耗，是绿色技术进入主流消费电子技术的一个重要标志。不得不指出的是，作为更为彻底的后一种材料替代方式，国外的IT企业和研究机构大幅领先于国内业界。

结语

如果说LED背光之类主要源于技术差距，以下这个例子就完全是思维方式的问题。日本富士通采用以玉米等植物淀粉为原料的“生物降解塑料”制造笔记本电脑的外壳，这种生物降解塑料的主要成分是聚乳酸，虽然是植物材料，但其材料特性和普通塑料完全相同，具有与目前笔记本电脑所使用的聚碳酸酯和ABS树酯基本相同的强度，而且这种材料还不会因日常使用而变质，生产时所需的能量也降低到以前的一半左右。此外它在使用后还可通过土壤中的微生物分解成水和二氧化碳，还具有燃烧后不会产生二恶英等有害物质的特点。只是由于尚不知如何控制其阻燃性，该材料目前只在富士通生产的“FMV-BIBLO NB”系列笔记本电脑的机壳中被采用（图16）。但随着进一步研究，该材料有望在键盘、台式电脑机箱及外设等产品中陆续得到采用。与此对应的是国内厂商热衷于使用竹子外壳作为点亮眼球的绿色包装，两种材料相比谁更环保、谁更具有通用性？环保需要的是一种思维的彻底转变，而不是顺应潮流的秀场。需要指出的是，无论有毒物质最后被哪一种方式所替代，都需要一个技术革新和市场认可的发展过程，这种发展过程肯定是艰难而漫长的。

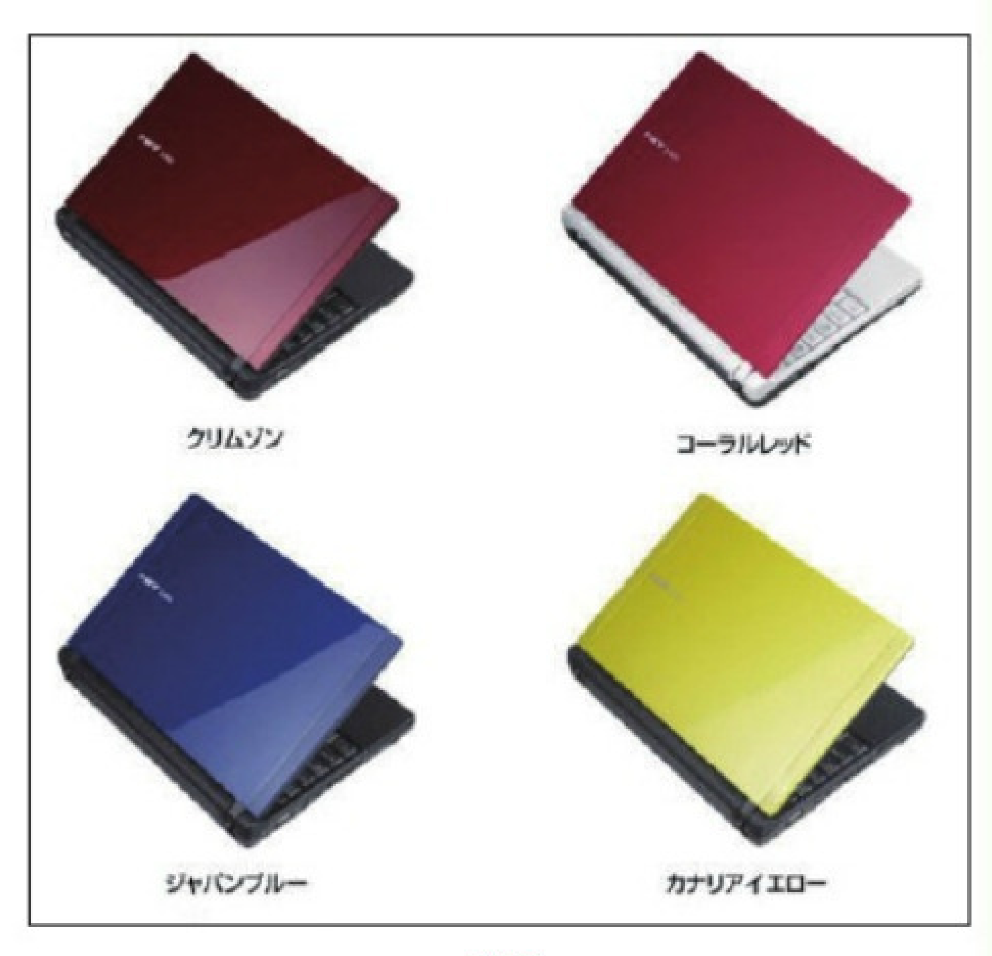


图16



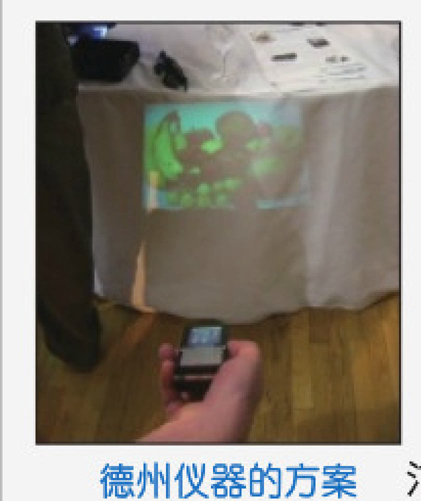
数码来风

■广东 GZ

市场前瞻

导读： 除了薄、更薄、超薄以外，液晶屏幕就没有别的噱头了吗？也许卷起来会让你满意。


索尼的方案


德州仪器的方案

有时候人的欲望是蛮矛盾的，既要求数码电子设备越来越薄小便携，又奢望随时随地能享受超大的影像。这种非理性消费需求逼得电子厂商不得不绞尽脑汁，各出奇招试图迎合越来越苛刻的消费者。以德州仪器为代表的厂商延续设备微型化的思路，致力开发出超便携的手机投影技术，然而环境亮度、投影距离以及可怕的电力损耗是这项技术的极大弱点；索尼一派厂商则独辟蹊径开发出能够卷曲的柔性屏幕，其色彩表现力以及耐用性显然会是产品的严重考验。如果两者都只是厂商展示给市场的镜花水月，难论两种解决方案的技术孰优孰劣，然而隶属飞利浦集团的Polymer Vision公司Readius原型手机的出现，使得柔性屏幕技术拔得头筹。

U1000

Readius手机配备5英寸超大屏幕，体积却要比具有同样尺寸屏幕的U1000小上数倍。难以想象用户不准备个挎包就能带着U1000上路，Readius手机却可以轻松放到口袋里带着走，做到这点的秘诀就是把屏幕卷起来。事实上Readius本来是专为阅读设计的阅读商务酷机，外型只是个简单的塑料盒，三围100mm×55.6mm×21mm，体重则为150g。可二段式横向翻开，将设备的折叠部分完全向外转2圈，就能看见5英寸的横向屏幕。原本是电子书的装置现在被添加上通信功能，因此Readius是款黑白灰阶显示屏幕的手机，有人会觉得掉价，但也有人会觉得很酷。不过作为全球第一款配备可弯曲屏幕的手机，Polymer Vision宣布明年就会推出具备触控彩色屏幕版本。不管怎么说，Readius的液晶屏幕为16灰阶，具备320×240像素的分辨率。软质屏幕的效果看起来极像纸张，带给用户最接近于书本的阅读效果。而且Readius的液晶屏幕也有相对于千万通液晶屏幕的明显优势，即完全不怕强光，就算太阳直射也能清晰辨识屏幕上的字体。此外正是拜灰阶屏幕所赐，一般情况下Readius可连续使用10天无需充电，这点恐怕会成为最吸引人的卖点。Readius支持3G/WLAN双模双待，内置4GB内存并可依客户需求调整容量；有MP3播放功能，拥有3.5mm耳机孔与mini USB端口。此外Readius还具备出色的PDA功能，支持阅读电子书、PDF文件、E-mail电子邮件和各种文字类型档案，可正常显示图表、图形和曲线图，甚至还具备RSS Feeds与Podcasts等信息功能。据Polymer Vision表示，将与Telecom Italia Mobile（意大利电信）合作于3月份推出Readius，并且意大利电信的客户将能够通过手机网络下载报纸和电子图书。不管怎么看，除了它那肯定会超过万元的上市价格外，这个能够大小自如的小东西都充满了吸引力。


Readius

无论如何，Readius手机的意义在于实现了许多人的梦想。这是一款真正可以卷起来的电子书和手机，不是概念产品也不是实验室模型，而是在2008年中就会上市的真实产品。唯一的遗憾就是它高高在上的价格。据市场调研公司iSuppli的数据预测，2013年总体柔性显示器市场将达到28亿美元，是2007年（8000万美元左右）的35倍。Prime View International（PVI）、LG Displays（即以前的LG.Philips LCD）和Plastic Logic都已宣布，将在2008年下半年投产高分辨率柔性有源矩阵显示器，几家批量工艺（batch）和卷式（roll-to-roll）技术工厂的建立，将提升柔性显示器的出货量。很显然在不久的将来，柔性显示器就会在广泛的领域中得到大规模采用，而2008年则以有源矩阵柔性显示器的元年而载入史册。

市场速递

Eee PC 900

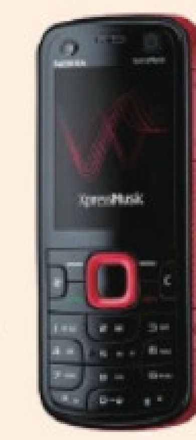
华硕新一代Eee PC 900不出意料地快速来人们眼前，毕竟时间就是金钱，何况处于群雄并起的市场启动时代。相对于上个版本Eee PC 701，Eee PC 900配置上的变化包括屏幕从7英寸升级至8.9英寸，相应分辨率从800×480提升至1024×600，内存从512MB升级至1GB，硬盘则从基础版本4GB SSD扩充到基础版本的12GB SSD

（据说预装Windows XP版本配12GB是和微软协调的结果）。此外，摄像头也升级到120万。可喜的是体积增加不多，重量仅增加了70g。不过并没有用户一直期望的触摸屏，触摸板新增的多点触摸功能显得华而不实。另外，Eee PC 701的SSD硬盘采用SLC颗粒，Eee PC 900则改用MLC以节省成本，多少有些退步。预装Windows XP的Eee PC 900上市售价定为港币3998元，折合人民币3600元左右。未来它也可能推出预装Linux的型号，不过售价基本保持不变。

三星 YP-S2

三星推出新款音乐播放器YP-S2，很显然针对创新Zen Stone和iPod Shuffle。YP-S2主机尺寸16mm×41mm×42mm，包含内置锂电池仅重13g，无论挂在脖子上还是装在衬衣口袋里，都不会有累赘感。此外，10小时的音乐续航时间也基本满足一般日常使用的需要。它有红、紫、蓝、白、黑共5种机身颜色可供选择，不过只发行1GB版本，这也是基于无屏MP3切换歌曲不够直观的考虑。功能上支持MP3、WMA、OGG格式音乐文件播放，并集成三星独有的DNSe 2.0音效。因为没有显示屏，所以播放器状态通过一个名为Multi-color LED的指示灯来显示，简单易懂。目前1GB容量型号在美国上市零售价为40美元，折合人民币不到280元。虽然这款产品功能简单，但考虑其品牌价值还是不错的选择。

诺基亚5320 XpressMusic




诺基亚发布两款XpressMusic音乐家族新机——5320以及5220，很明显它们是5300、5200的接班人，因此两者的硬件规格也基本可参照后者。不同之处在于诺基亚5320 XpressMusic拥有基于3G网络的社交娱乐功能组，并新增了对音乐及Web 2.0访问的支持。通过新的声控“一言即播”功能，用户仅需说出所喜爱的艺人名字或歌曲名称，即可令手机实现自动播放。此外，诺基亚5320 XpressMusic还具有两个N-Gage专用游戏键，而HSDPA支持对将来可下载的N-Gage游戏的高速访问。5320预计零售价为220欧元，约合人民币2450元。

技术前沿

Moorestown，最小主机板

专供UMPC的英特尔Menlow平台很吸引人，不过IDF上Intel拿出的超移动平台Moorestown则让人惊叹。这块将来市场上可能最小的主机板上面，会有包括CPU、相关芯片组、Wi-Fi、GPS、3G网络模块等，其主要秘密就在于Moorestown是高集成的单芯片产品。Moorestown与前几代产品的最大区别在于中央处理器、图形处理器和内存控制器被整合到一颗芯片上，搭配DDR3内存，其处理器将比Silverthorne小50%，功耗也将降低近50%。尽管采用整合图形处理器，但英特尔表示Moorestown的图形处理性能将超过Menlow约50%。此外，Moorestown在以下功能方面相当或超过了Menlow平台：WiMAX、OGL 2.0、高清晰视频解码等3D硬件加速。最关键的是Moorestown设备的续航时间接近24小时，能够满足一整天工作和休闲的需要。

索尼OLED超超薄显示器

虽然韩国企业在当前的液晶显示器市场举足轻重，但他们看到索尼展出的这两片OLED屏幕时，恐怕也要伤神世界第一薄的位置如何拿到了。索尼这次展出的两片OLED显示屏幕原型，薄到几乎让人感觉不到它们的存在。3.5英寸产品才0.2mm厚，11英寸的也只有0.3mm厚而已。而在分辨率方面，3.5英寸OLED是主流的320×220，11英寸的则可达960×540。事实上索尼自家推出不久的XEL-1 OLED屏幕在最薄的位置还没坐几天，这两组屏幕的现身就将薄的境界又提升了一个层次，到底要把屏幕弄得多薄才会是极限呢？



奇思妙想

电子壁纸

“老公，我们把墙再刷一次好不好，那个百合花图案有点让人腻了！”啧啧，何必为了装饰一片空白的墙壁伤神，除了求助肮脏的滚筒和排笔，你现在还有更精致慵懒的选择——设计师Jonas Samson推出的会发光的电子壁纸。这种电子壁纸使用OLED及电子墨水技术来显现图案，甚至可以取代照明用的灯泡。使用者可以藉由改变光源来显示一整片或是一部分的图案，完全留白也行。至于其它详细的细节和价格信息，要到今年的米兰家具展才会完全揭示，不过就目前的信息而言，这也是充满梦幻气息的。

电子汤匙



“老婆，蒜茸空心菜似乎太咸了，你还搞不清2g盐的份量吗？”埋怨不是解决厨艺问题的方式，对于计算调味品份量没有天赋的人而言，这只名为Spoon Scales的汤匙才是居家必备之物。汤匙手柄处有一个LCD屏幕，能够即刻显示出目前匙里所盛东西的重量，精准度高达0.1g，最大可称重量为300g。假如买的食谱用的是英制单位也没关系，只要按下屏幕下方的按键便能立即切换英/公制单位，省去换算的麻烦。让妻子拿上这把利器，就算不能成为食神，煮出来的汤味道也绝不会太奇怪。P



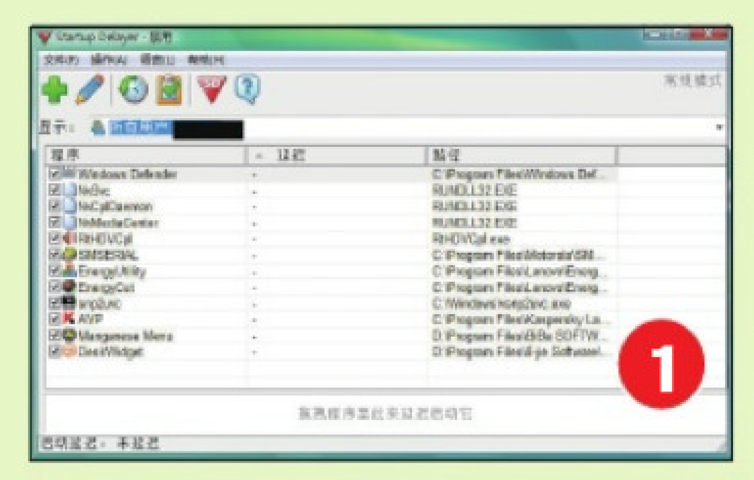
编者按：最近朋友硬盘的C盘出现大量坏道，无法启动系统，其中重要数据丢失，虽用了Easyrecovery等工具救急，但仍未全部找回。现在郑重提醒广大读者一下：重要数据切莫放在C盘中，而且要记住及时备份。

本期推荐文章

给开机启动程序排个队

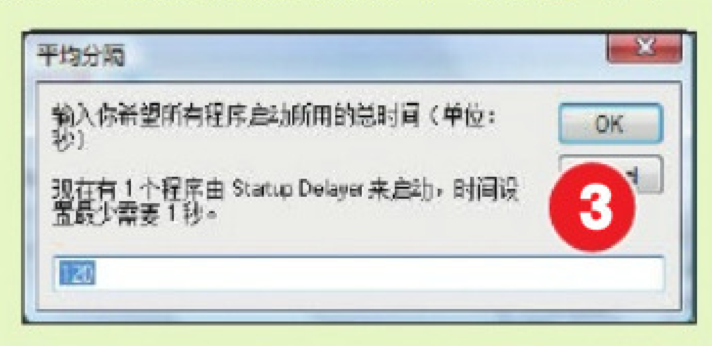
■福建 ybc

有些程序会在Windows启动时自动运行，由于Windows在启动过程中，首先会读取所有启动文件并同时载入所有自动启动程序，这些程序在开启的同时也会争占CPU、内存和磁盘读写权等。所以这类程序一旦过多，就会极大减慢特别是配置不高的电脑系统的启动速度，甚至让你在启动的过程中觉得“卡”和难以容忍。虽然可通过系统配置程序（在运行中输入msconfig）或者第三方的Autoruns等启动程序管理软件来取消、删除，但有些启动项中的程序却是必需的。如果可以对启动程序设置延迟，让它们可以按先后的顺序自行启动（如让杀毒软件先启动，不重要的稍后）的话，就可避免多个程序同时加载从而增加系统开机时的流畅性。

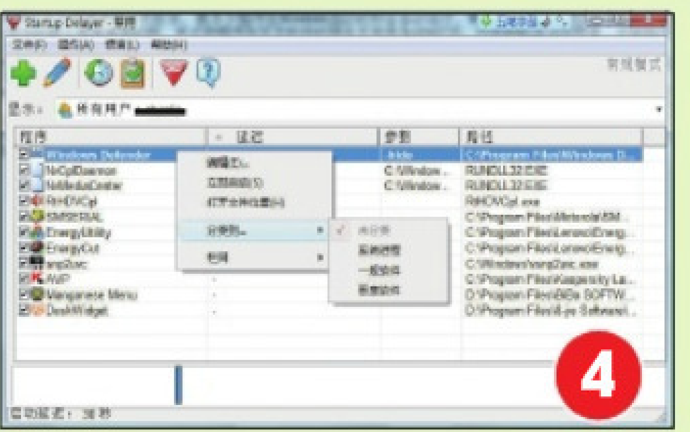




Startup Delayer（下载地址为http://www.newhua.com/soft/51503.htm）就是一款可以让用户指定哪些程序先启动、延迟多久后启动的软件，解压后即可直接使用。它自带了包括简体中文在内的多种语言，主程序运行后它会以列表的形式显示出当前的启动项目（**如图1**）。选择需要设置的程序，双击后就会出现编辑项，在延迟里设置启动此程序延迟时间即可（**如图2**）。如果你的启动项太多，一个个编辑觉得麻烦的话，可以在“操作”→“平均分隔”里设置平均分隔启动时间（**如图3**）：输入一个总时间，需要延迟的程序在这段时间内会按照平均的时间间隔，逐次启动。例如现在有3个程序，总时间为120秒，则每隔40秒启动一个程序。



Startup Delayer不仅可以设置启动的延迟，同时还具备一般的启动程序管理功能，如可以对启动程序分类（**如图4**）。分类后会在程序列表中以不同颜色显示，让我们可以更好地识别辨认。默认是在常规模式下运行的，如果你想删除启动列表中的项的话，需在“文件”→“设置”里选择高级模式后，再在主界面中操作即可。P



浏览超大图片，很快很小巧

■山东 祝玉珍

因工作原因，笔者在单位需要偶尔处理PSD格式图片。由于Photoshop软件体积太大，在家庭电脑上没有安装。有一次，笔者在家想查看U盘里的PSD文件，发现系统自带的“Windows图片和传真查看器”不支持PSD格式，对体积较大的jpg格式也不支持。尝试选用Fireworks打开，当文件体积达到几十兆时，就会提示内存不足，无法打开文件；用Google的免费软件Picasa2，也只能打开少部分文件。于是经过一番网络搜索，找到了几个轻量级并且功能强大的免费图片处理软件，与大家分享。

一、PhotoFiltre

PhotoFiltre是免费的图片编辑软件（下载地址为http://download.it168.com/03/0303/19896/19896_4.shtml），6.3.1版本的安装包仅1.6MB，安装后3.56MB。体积虽然小巧，功能却很强大，支持包括PSD在内的约20多种格式。笔者打开一个111.7MB的PSD格式文件，用时不到5秒。

PhotoFiltre主界面类似Photoshop，点击“工具”→“图像浏览器”，可在界面下端浏览文件夹里的缩略图（**如图**

1）。PhotoFiltre很适合编辑处理图片，其自带多个图像特效滤镜，使用它们可以方便地做出多种图像特效，并内置PhotoMasque（图像蒙板）编辑功能；它支持常用的图片调整处理，诸如色彩调整、仿制图章、艺术画笔、套索都比较出色，还具有常用的批量转化功能；其文本输入功能颇具特色，可添加多种效果。不过PhotoFiltre没有图片水印功能，用户可通过填充图片来“曲线”实现：先通过“工具调色板”的“选取范围工具”，在图片上选中要添加图片水印的区域（这一步骤很重要，否则会覆盖全图），然后右击该区域选择“笔画和填充”，或者在工具栏的“编辑”里选择“笔画和填充”。在弹出对话框的“填充选项”里，选择需要填充的图形并设置透明度，即可添加图片水印了。



PhotoFiltre美中不足的地方在于不支持图层。用户若想使用图层功能，可购买其增强版本“PhotoFiltre Studio”。未注册用户有30天的免费使用期限，不过其图层功能与Photoshop的PSD不能兼容。

二、FastStone Image Viewer

FastStone Image Viewer（以下简称“FSViewer”，下载地址为http://www.crsky.com/soft/9326.html）是免费（对非商业用户）的图片浏览、转换软件，3.4汉化版本解压缩后4.42MB，打开同一个111.7MB的PSD文件时，用时约5秒。

FSViewer主界面类似ACDSee（**如图2**），功能也很强大。在图片编辑方面，支持常用的图形和色彩处理，包括数码相片的日常处理，比如除红眼、加框、阴影、常用的滤镜、JPEG无损旋转以及查看或删除Exif信息等。其图片水印功能操作比较方便（“编辑”→“画图板”→“水印”）；批量转换和批量重命名（“工具”→“批量转换/重命名”）功能也很便捷易用，包括批量调整大小、旋转、裁剪、亮度、色彩、水印等。在图片浏览方面，FSViewer表现很出色，直观的布局和命令使其很易用。它支持目录导航、自定义缩略图大小（“设置”→“缩略图”）、定制浏览目录显示方式等。在全屏模式下，当你的鼠标触及四边的屏幕空间时，会弹出隐藏的工具栏。它还自带一个高品质放大镜，方便查看大图的局部细节。



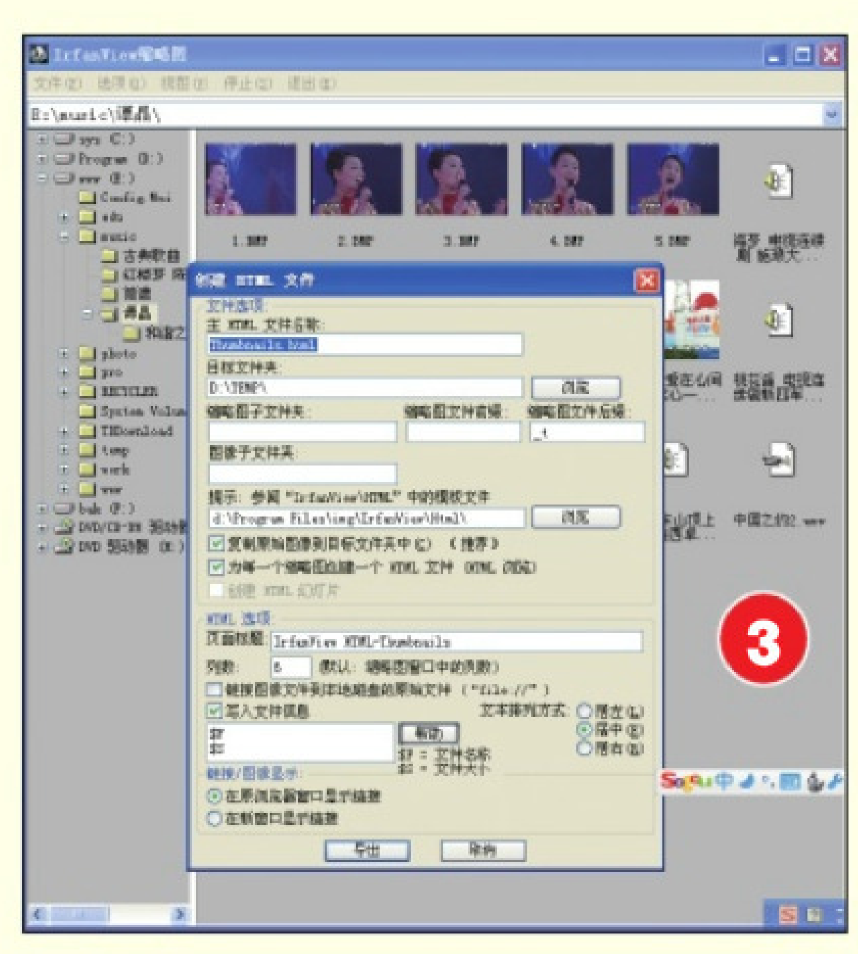
FSViewer的幻灯片生成功能（“创建”→“幻灯片”）自带156种过渡特效，可以导出生成EXE文件，方便浏览。如果你想在一页图片里欣赏更多大尺寸美图，那就使用FSViewer的“创建”→“缩略图目录”功能。它可以自定义缩略图大小，可以根据不同文件夹生成相应缩略图目录。

此外，FSViewer还具有支持屏幕截图、扫描仪、删除JPEG的Exif信息等功能。

三、IrfanView

IrfanView是一款快速、简洁、免费的图像工具（下载地址为http://www.crsky.com/soft/6692.html），4.10版本最小类型安装后仅占1.3MB空间，打开同一个111.7MB的PSD文件时，用时不足3秒。

IrfanView具有强大的幻灯片和缩略图功能，都可以自定义设置，还可以创建自播放幻灯片（EXE）或屏保（SCR）、制作HTML格式的缩略图目录（**如图3**）等。支持基本的图像调整和特效处理（“图像”→“特效”），并支持Adobe Photoshop的8BF滤镜插件；支持众多文件格式（包括图像、音频、视频），可进行文本文件查看、音频视频播放等；还支持屏幕截图、批量扫描、批量转换/重命名、16进制查看等功能。值得一提的是，IrfanView还具有创建全景图像功能（“图像”→“创建全景图像”→“添加图像”）。如果你的数码相机不具备全景功能，那么选择它可配合实现全景效果。



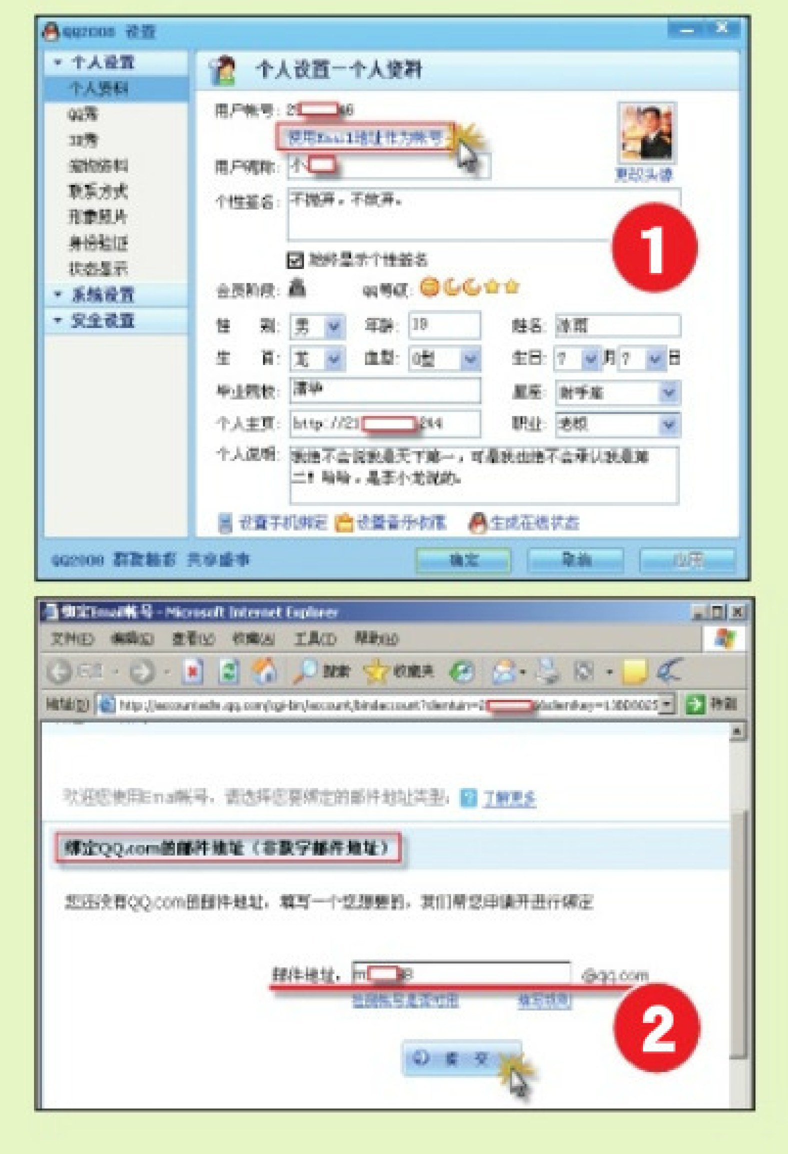
IrfanView以其小巧的体积、丰富强大的功能，可谓轻量级图像软件里的袖珍精品。如果想获得更多功能，可选用其汉化版的最大安装模式。IrfanView的缺点在于界面不够友好，可操作性不够强，如果选择了“显示画图工具面板”，内存占用特别大（100MB以上）。

若你想查看超大图片或想进行简单的图像编辑处理，相对于体积庞大的Photoshop、注册费烦人的ACDSee，以上几款软件可谓轻量又实用，读者不妨选择试用。

知道QQ号，你也找不到我！

■山东 牟晓东

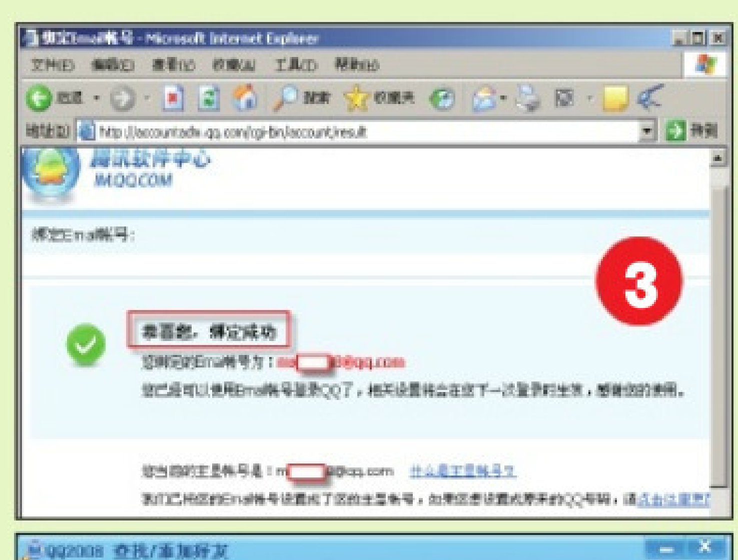
通常加入一个QQ好友的步骤是这样的：在“QQ好友”空白处单击右键，选择“添加用户”；然后在“查找”→“添加好友”窗口中选择“精确查找”并且输入对方的QQ号，最后单击“查找”按钮后，QQ就会为我们找到这个用



户；选中后就可以发送“加为好友”的请求了。

其实如果你利用好QQ所提供的“绑定E-mail帐号”功能的话，那就可以在QQ的“查找/添加好友”过程中实现真正的隐身功能——即使别人知道你的QQ号（在“精确查找”中输入）也无法找到你，这样就可以避免一些闲人的骚扰了。

具体做法是：在QQ的主界面中单击自己左上方的“修改个人资料”头像，在弹出的“QQ2008设置”窗口中选择“个人设置”→“个人资料”，在最上方的“用户帐号：xxxxxxxxx”下有一个蓝色的超链接“使用E-mail地址作为帐号”（**如图1**）。单击一下就会打开浏览器到腾讯软件中心进行Email帐号的绑定，接着单击页面中的“绑定QQ.com的邮件地址”。在“邮件地址：”处输入一个自己喜欢的字母加数字组合名称作为邮件的用户名（**如图2**），然后单击下面的“提交”按钮，我们就会得到“恭喜您，绑定成功”的提示（**如图3**）。



如果想检验一下设置的效果，可以在自己的QQ上试一下：按照通常添加好友的方法，在“QQ2008 查找/添加好友”窗口中选择“精确查找”后，将自己的QQ号输入到“精确条件”—“对方帐号：”中，接着单击下方的“查找”按钮。呵呵，看到了没有（**如图4**）？“以下是QQ为您查找到的用户”是空白的一片，什么也没有，这样我们是不是就完全隐身了？如果你经常被一些陌生人添加好友的提示所烦恼的话，试试这招，相信一定会让搜寻者郁闷不已的，还不赶快试试？



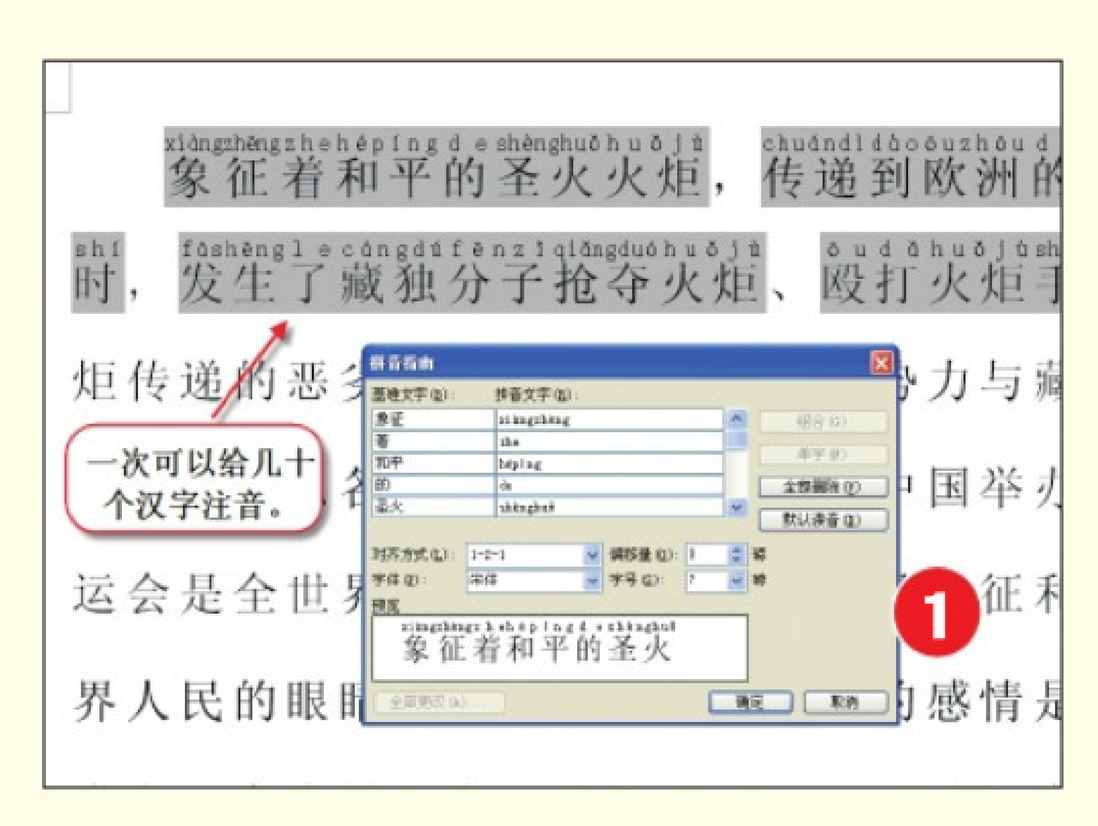
拼音指南，助力“迎奥运”演讲

■安徽 屠志成

一个学生要参加学校举行的“迎奥运，促和谐”读书演讲比赛。其他方面他都好，就是普通话不行，无奈之下我只好用MS Office 2003的“拼音指南”功能给他的演讲稿都加了拼音。在注音的过程中遇到了一些问题，也摸索到一些技巧。这里把技巧和解决问题的办法拿来与读者朋们友分享。

一、批量注音

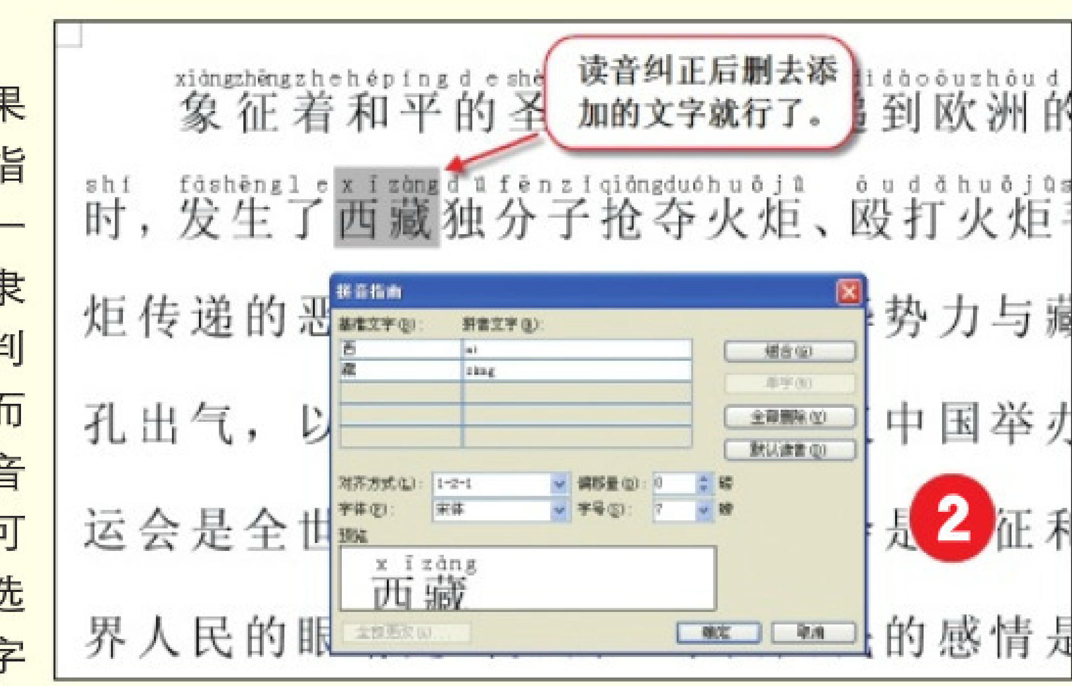
选择文字时不要一个词一个词地选，而要一段一段地选，这样才能提高效率。选中后单击工具栏上的“拼音指南”按钮，打开“拼音指南”对话框，再确定，选定的文字上方就加上了注音（**如图1**）。不过，不管选定的文字再多，拼音指南一次只能给连续的四五十个汉字加上拼音，所以每次只要选中几十字就可以了。千把字的文章，需要20来次的重复操作就能完成注音任务。



二、巧妙纠正错误注音

有许多汉字是多音字，如果由一个多音字组成的词语比较新、是Word词库中没有的，或者Word对这个字与前后的字的关系判断不准的话，拼音指南就会按其最常见的读音来注音，或者根据它所判断的所谓的词语来注音，而这个读音可能并不准确。

解决这个问题也不难，最直接的办法是利用“拼音指南”对话框进行手工修改，但用软键盘改拼音比较费事，其实还有巧妙的办法。比方说这篇演讲稿中有“藏独”这个新词，这是Word词库没有的，它就想当然地注“藏”为cáng。我们可以在这个字前加“西”组成“西藏”，然后选中这个词，再用拼音指南给它注音，这样“藏”就会被注为zàng，确定后删去“西”就行了（**如图2**）（注意在拼音指南对话框中不要选择“组合”，不然“西”就没法单独删除了）。



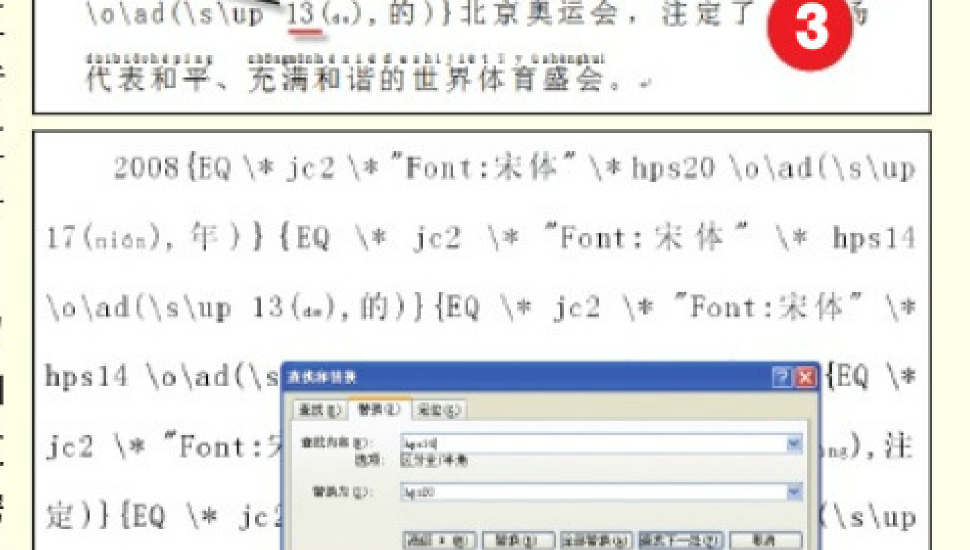
如果因拼音指南对于一个字的隶属关系判断失误而造成注音不准，可以单独选中这个字

所在的词语，再用拼音指南进行注音。你帮它确定了词语的界线，它就能给多音字正确注音了。如果Word已经自作多情地把本不该组成词语的文字作为词语组合到了一起，没法对正确的词语进行选择时，可以先选中这个临时的组合，在“拼音指南”对话框中单击“单字”把它们拆开，再按上面的方法进行注音。

三、快速调整拼音格式

拼音指南默认的拼音格式实在不敢恭维，字号又小，与文字的距离又近，看着既不美观，也不方便。虽然在“拼音指南”对话框里可以调整，但每次调整的数量有限，效率实在低下。经过摸索，笔者发现可以在域代码状态下对相关的数值进行批量替换，从而实现对拼音字体、字号、间距等的快速调整。

首先选中一个字，在“拼音指南”对话框中调整偏移量为4、字号为10（默认分别为0和7），确定，这时拼音看着比较舒服。再分别选中这个字和另一个没有经过调整的字，通过右键中的“切换域代码”把它们切换到域代码状态。通过比较发现，它们的区别仅在于两个数值不同：前者偏移量的值为20，字号的值为17；后者则分别为14和13（**如图3**）。知道了其中的窍门，就可以对所有域代码中的相关数值进行替换。



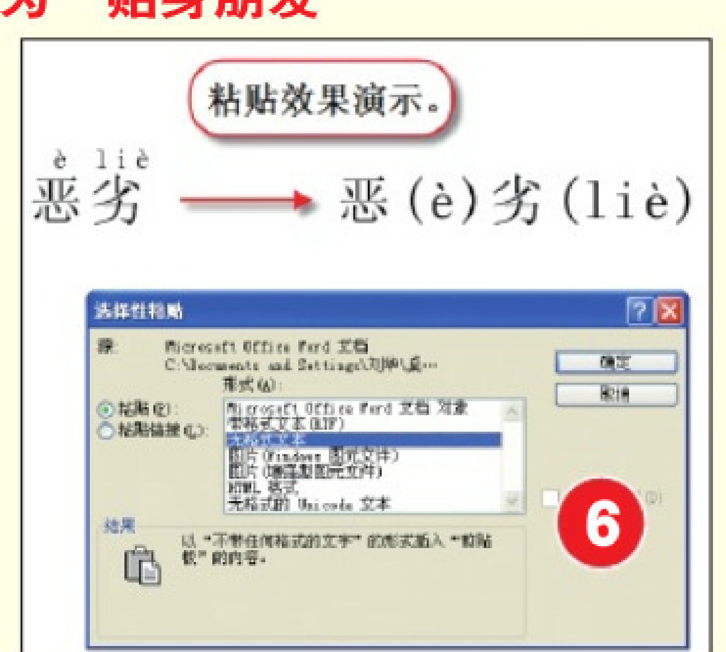
选中全文，切换到域代码状态。从“编辑”菜单中选择“替换”，打开“查找和替换”对话框。在“查找内容”中输入“hps14”（不带引号，下同），在“替换为”中输入“hps20”，单击“全部替换”（**如图4**）。再用同样方法把“up 13”全部替换为“up 17”。再次选中全文，通过右键的“切换域代码”回到文字状态，所有的拼音都变成了自己所希望的样式（**如图5**）。如果想改变拼音的字体和对齐方式，也可以通过比较域代码和批量替换的方式来实现，这就留给读者朋友自己去摸索吧。

注：在替换时添加域代码中的英文字母，是为了防止正文中无关的数字同时被替换。

四、添加隔音符号

给连续的汉字注音时，会出现a、o、e开头的音节。它们连接在其它音节后面的时候，可能会发生音节界限混淆的情况，给阅读者造成不便。根据《汉语拼音方案》的规定，要用隔音符号(')隔开。例如这篇《和谐奥运，不容亵渎》的演讲稿，就多次出现了“北京奥运”这样的词，注音时“京”和“奥”连在一起就成了“jīngào”，既可以读成“jīng—ào”，也可以读成“jīn—gào”。为了使读音确定下来，就必须加上隔音符号，注成“jīng'ào”。如果隔音符号都在“拼音指南”对话框里进行添加，就很费时费力。其实仍然可以把全文切换到域代码状态，然后在英文状态下为以a、o、e开头又与前面的音节界限不清的音节添加隔音符号，添加完毕后再切换回文字状态就行了。

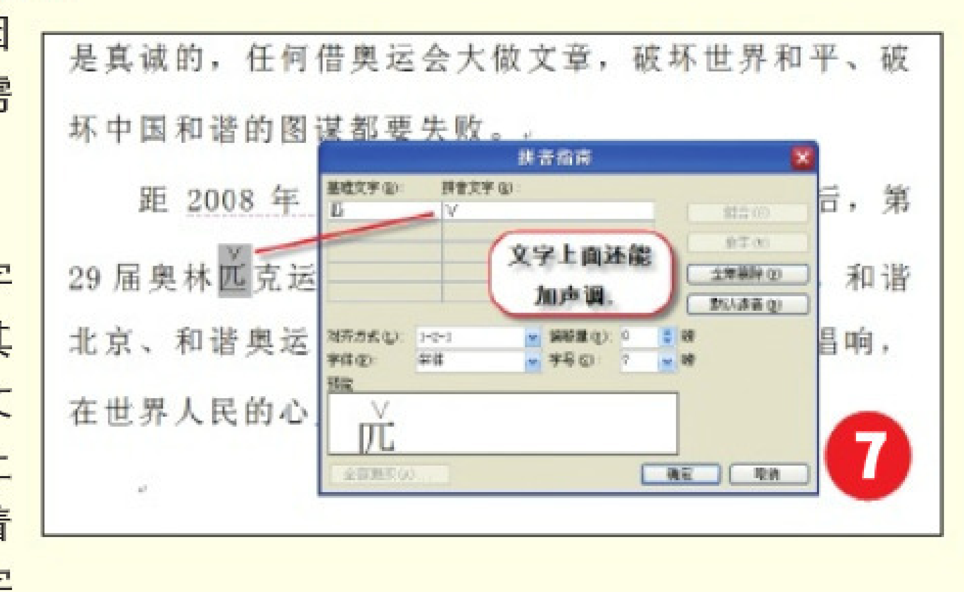
五、变“顶头上司”为“贴身朋友”



等到学生对演讲稿文字的发音比较熟悉之后，只有少数的文字需要注音，这时能把拼音放到文字旁边的话，不仅可以避免因行距大小不一而破坏文面的美观，同时还能节省纸张。办法是有的。

先用“拼音指南”给少数难读难记的汉字注音，选中并复制这个带拼音的汉字，然后从“编辑”菜单中选择“选择性粘贴”，再从“形式”中选择“无格式文本”。确定后汉字粘贴到了原处，拼音则被放到了汉字的右边并且自动加了括号（**如图6**），这个功能真是非常人性化。

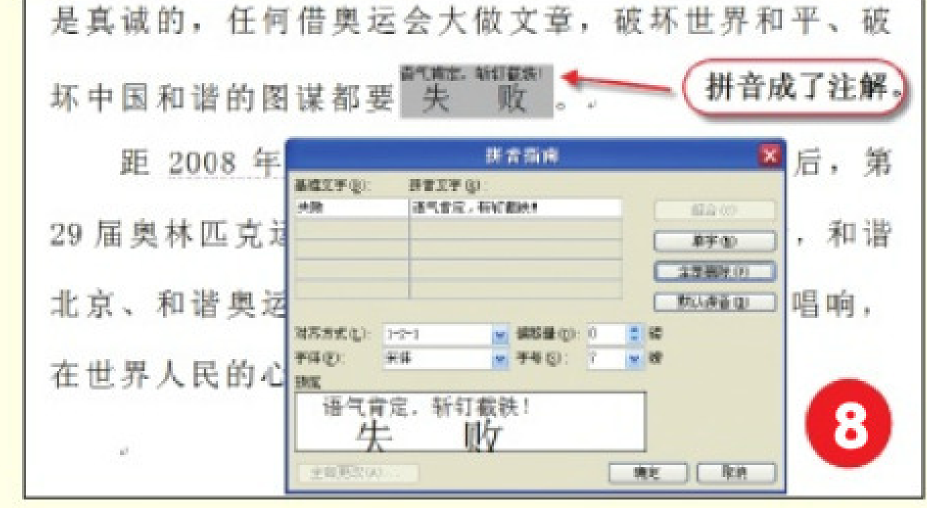
六、应用拓展



如果因特殊目的的需要在汉字、英文字母、阿拉伯数字头上加注其他符号和文字，比如上划线、上着重号、汉字声调、文字注解等，拼音指南也可以帮助你。

在这个演讲稿中，学生对部分汉字的声调总是读不准，我就在拼音指南对话框中把拼音替换为“—”“/”“∨”“\”4个声调符号（**如图7**）。

到了演讲训练的后期，在对语气、语调、情感进行训练时，我就在一些字词、语句上加上文字注释，强调应该注意的事项。方法仍然是选中相应的文字，再把拼音替换为汉字注解。如果要注的是词语或句子，选中之后，在拼音指南对话框中先单击“组合”（最多可以对9个汉字进行组合），再把拼音替换为注解（**如图8**）。这种方法用在给文言文、英文单词加注释上也很方便。



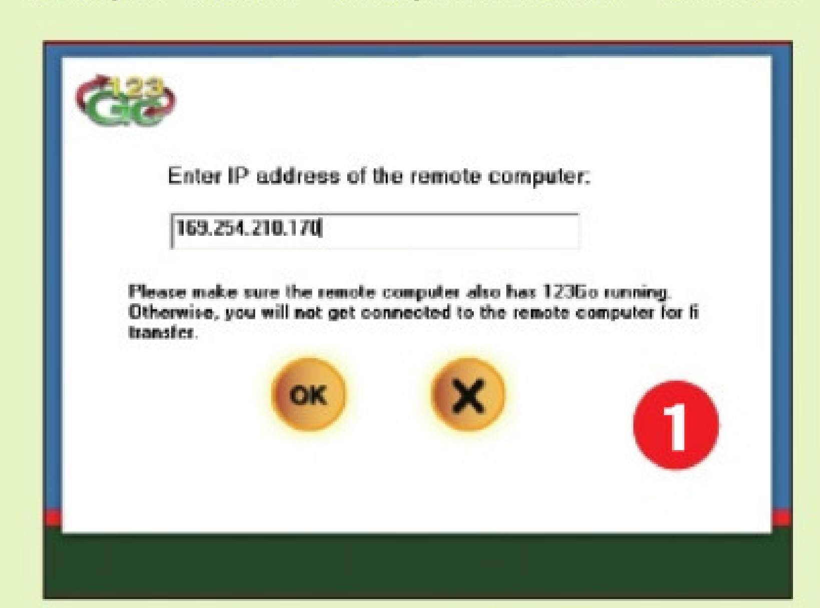
只需3步——在线轻松发送大块头文件

■河南 花的神明

在网络冲浪过程中，经常涉及到数据的远程传送和接收问题。对于较小的文件，可以通过电子邮件进行传送。但是对于体积较大的文件（例如视频文件、PDF文档、数据库文件、大型压缩文件等）来说，进行远程传送操作可不是件轻松的事情。

一般可以采用分块传送，架设FTP服务器传送等方式，来完成大块头文件的发送和接收操作。不过上述方法显得很繁琐，对于初学者来说，操作起来尤其显得麻烦。相比之下，使用123Go这款小巧的远程数据发送软件（下载地址为http://www.download.com/123Go/3000-2196_4-10816395.html?tag=lst-1），你只需简单的3步操作，就可轻松完成大块头文件的传输。

其使用方法很简单，前提是双方的电脑上都必须安装好123Go。在123Go主窗口中点击“1 CONNECT”按钮，在弹出窗口（**如图1**）的“Enter IP address of the remote computer”栏中输入远程电脑的IP地址，点击OK按钮，123Go



即可向远程机发出连接请求。之后在远程机的屏幕上可出现123Go确认连接窗口，点击OK按钮表示同意建立远程连接。

在本地机的123Go窗口中点击“2 SELECT FILE”按钮，在文件浏览窗口中选择需要发送的文件，123Go可以立即向远程机发出发送请求。在远程机的发送接收窗口（**如**

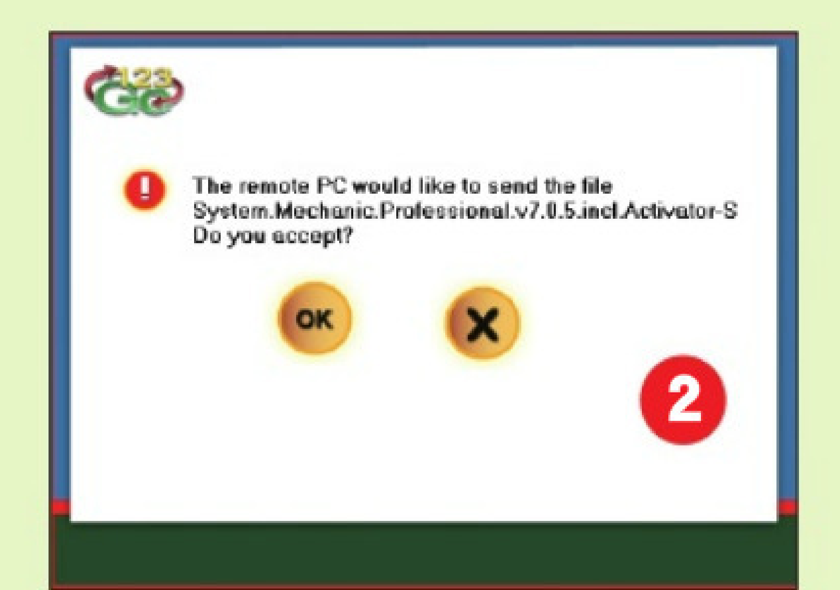
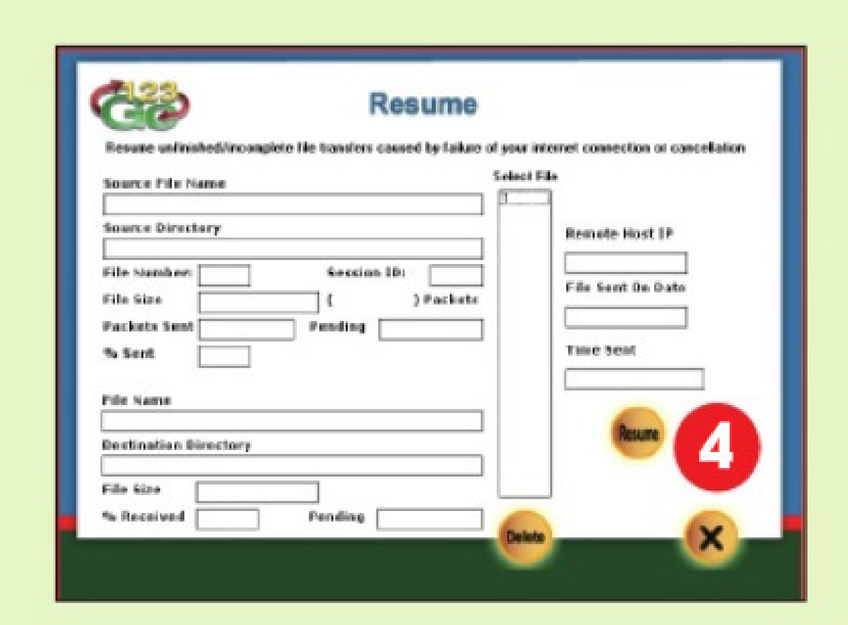




图2）中点击OK按钮，表示接收该文件，并且为其指定保存路径。当上述操作完成后，123Go即可开始传送文件了。在窗口（**如图3**）的“File transfer status”栏中显示文件发送的信息，包括传输的文件名、接收端IP、发送的进度、发送的速度、发送的百分比等参数；在接收端123Go窗口的“Received file status”栏中显示文件接收信息，包括接收的文件名、发送端IP、发送的进度、发送的速度、发送的百分比等参数。这样可以让双方深入了解文件的发送和接收情况。在文件传输过程中，点击“CHAT”按钮，在聊天窗口中可以很方便地给远程用户发送文本信息。

在文件发送过程中，点击“DISCONNECT”按钮，可立即中断文件传输操作。实际上，123Go提供了断点传输功能。在123Go主窗口中点击“RESUME”按钮，在“RESUME”窗口（**如图4**）中的“Select File”列表中记录着所有中途退出的传输项目（按照顺序以数字编号）。选中对应的传输项目，即可在窗口中显示该传输项目详细的描述信息，包括该文件在本地机中的属性（例如名称、路径、文件大小、发送完成的百分比等内容），以及目标机的IP、文件发送的日期和时间等信息。点击“RESUME”按钮，123Go可以立即向远程机发出连接请求，对方确认后即可从上次中断处继续发送。123Go可以同时向多台远程机发送文件。在文件发送过程中，点击“Switch”按钮，输入其他远程机的IP，同样和其建立网络连接，之后按照上述方法传输文件即可。这样，你可以同时和多台电脑之间传输和接收数据。在默认情况下，123Go使用两个网络端口来完成数据传输操作。其中34567端口用来发送文件，31234端口用来发送其它信息。点击“OPTIONS”按钮，在设置窗口中可以更改上述端口。当然，在本地机和远程机之间上述端口必须一致。P

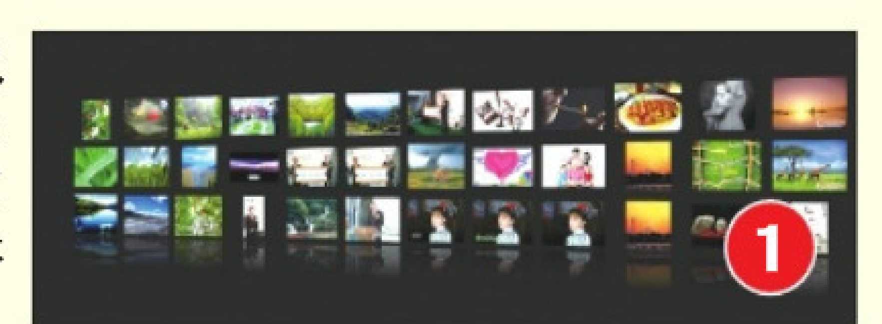


网页图片浏览新视角

■河南 冰玉

当你在网上冲浪时，总是会被网页中精美的图片所吸引。精美的网站自然离不开各种图片的修饰，图文并茂才能吸引大家的目光。实际上，现在各种类型的图片网站比比皆是，让大家足不出户即可尽览天下美图。不过在一般情况下，你只能以平面的视角来浏览网页图片，使看图过程显得有些平淡。使用Piclens（下载地址为http://www.piclens.com/ie/download/piclens-win-iefull-release-1.6.3.2317.msi）这款独特的浏览器插件，就可以让你打破常规，以全新的3D视角纵览图片。

软件本身安装非常简单，不再多说，下面以浏览Google图片为例说明一下软件的用法。在Google图片网站中输入图片的名称（例如“自然”），可以搜索到大量的图片。将鼠标移动到其中任意微缩图上，稍后即可在图片的左下角出现三角形播放按钮。点击该按钮即可进入Piclens立体化的图片浏览界面。





Piclens会以全屏的方式运行，所有的图片全部以微缩图显示而且紧密地排列在一起，如同环幕电影画面“悬浮”在立体空间中（**如上页图1**）。当你拨动鼠标的上下滚轮时，可以将整个画面“墙”的视角拉近或者拉远；点击左键并左右拖动鼠标，可以左右移动整个画面“墙”。

点击其中某张图片，Piclens会自动拉近整个画面墙的视角，同时将该图片放大显示。如果进一步双击该图片，Piclens即可退出图片立体浏览视角，以全屏显示选中图片的完整内容，同时在屏幕的底部出现控制栏。

在默认情况下，Piclens可以按照顺序，以全屏幕的方式逐一自动播放所有的图片。在控制栏的左侧点击播放按钮，使之显示暂停图标，表示暂停自动播放操作，反之则继续播放图片（**如图2**）。点击控制栏中的“《”或者“》”按钮，可以手工前后翻阅图片。在该栏的中部显示有与当前图片紧邻的相关图片，你可以点击其中的对应图片来全屏显示其内容。在控制栏中点击“<”或者“>”按钮，可以按照预设的数量更新控制栏中的微缩图内容，这样你可以浏览更多的图片；点击控制栏最左侧的按钮，可以在立体浏览视角和全屏观看视角之间灵活调整。当鼠标离开控制栏后，该控制栏会自动消失，让你可以更好地欣赏图片。

除了可以浏览当前网页中的图片外，利用Piclens自带的强大搜索功能，可以让你在Piclens显示界面中直接搜索所需的图片或者视频内容。在Piclens运行界面右上角的“Search”栏中直接点击，在弹出的面板中可以选择搜索的网站范围，包括Google、Yahoo、SmugMug、Flickr、Photobucket、Devlantart、YouTube等。选中对应的网站名称后，在搜索栏中输入图片的名称，Piclens即可使用网站的搜索引擎寻找符合条件的图片，之后将其全部显示在Piclens浏览界面中，你就可以按照上述方法欣赏图片了。值得一提的是Piclens提供了对视频网站YouTube的支持，你完全可以使用上述方法，在YouTube中搜索自己感兴趣的视频内容。之后Piclens可以将相关的视频全部以立体化视角显示出来，你可以电视墙的立体视角欣赏视频的内容。点击对应的视频画面，可以在“电视墙”单独播放该视频，这样你可以拨动鼠标滚轮灵活地调整欣赏的距离。如果双击该视频画面，则可全屏播放该视频。P

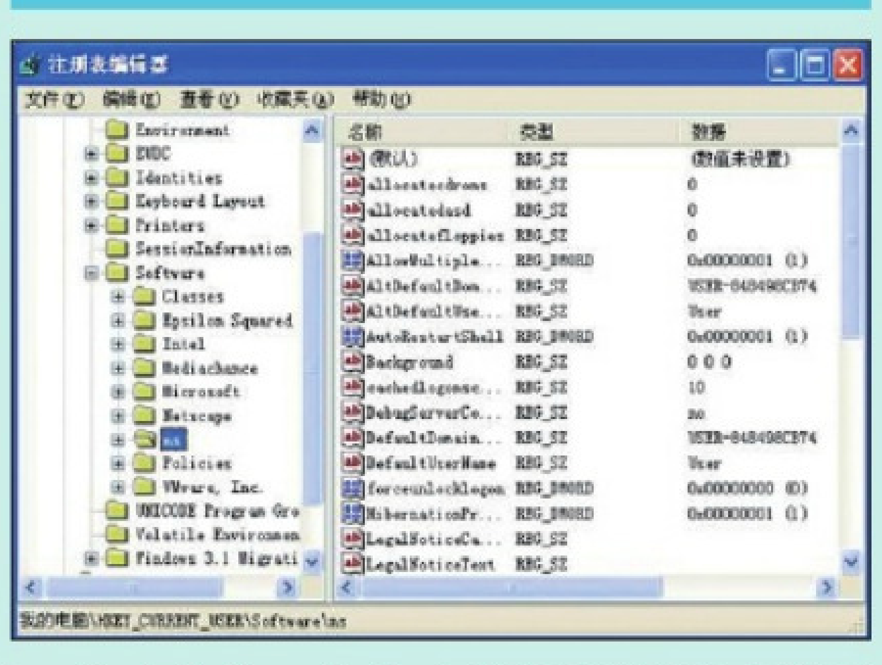
病毒名称：代理后门变种ZHI（Backdoor.Win32.Agent.zhi）



病毒类型：后门程序

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后会将自身复制到系统目录下，同时修改注册表实现随系统启动自动运行。该病毒会自动点击黑客指定的网址，以提高黑客网站的访问流量；同时，还会在后台自动下载其它的病毒、木马等恶意程序，给用户的计算机安全带来威胁。



手工删除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_CURRENT_USER\Software项，在下面找到“ns”项，将其删除。

3.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon，在右边的窗格中找到Userinit。修改其值，将值中的"C:\WINDOWS\netservice.exe"un userinit.exe全部删掉。

4.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”；取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows目录，默认为C:\Windows。

3.找到名为netservice.exe的文件，将其删除。

4.重新启动计算机。若Windows下netservice.exe文件不存在，则说明病毒已经成功清除。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行查杀；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.使用瑞星杀毒软件中的账号保险柜功能，将QQ、网络游戏、网上银行等加入到保护当中，防止病毒窃取你的账号密码。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。P

读者 米晶问：我的电脑硬盘有500GB，上面存放的文件及文件夹很多。不同时期我经常用到的文件及文件夹不同，每次都去“我的电脑”中一级级点击查找，感觉很不方便。请问在系统资源管理器中能否像在IE中那样使用收藏夹？

答：系统资源管理器是可以使用收藏夹的，我们可以把一些比较常用的文件或文件夹添加到收藏夹以便快速打开。具体方法如下：选中一个文件或文件夹，用鼠标左键按住拖动到菜单栏上的“收藏”，等2～3秒就会展开收藏菜单。拖动到收藏菜单的文件夹上还可以再展开下级文件夹的菜单，拖动到这些菜单上时会有一条粗线显示当前会插入的位置，放开鼠标即可把选中的文件或文件夹添加到收藏夹中。使用时则和在IE中一样直接单击“收藏”从中选择即可打开。对于经常访问某些固定文件夹的朋友很方便。

另外，还可以在资源管理器中右击工具栏单击勾（√）选“链接”，在地址栏后就会显示“链接”工具栏。我们只要找到常用的程序、文件或文件夹，按住鼠标左键并将其拖动到“链接”上然后放开即可。以后你只要单击链接后的“>>”按钮，从列表中就可找到这些常用的文件或文件夹快捷方式，单击选择即可快速打开。资源管理器中的收藏夹、链接都是与IE共用的，因此最好从菜单“收藏/整理收藏夹”单击“创建文件夹”按钮，新建一个文件夹专用于保存资源管理器中的本地收藏，避免与IE网址混淆。

读者 李小莉问：因工作需要，我经常查找本地电脑上的一些特定文件。由于硬盘上文件很多，感觉想从里面直接找到所需文件比较难。微软操作系统自带的搜索功能比较弱，而且效率也低，还没有使用网络搜索引擎方便。请问如何才能比较方便地查找本地文件呢？

答：倘若你经常需要进行本地文件的搜索操作，那么最好安装使用一些第三方的本地搜索工具。这里推荐大家使用著名网络搜索公司Google提供的桌面搜索工具：Google Desktop。安装完成后，在搜索本地文件前还要让程序先进行索引操作，只有在索引任务完成后，才能得到更为快速全面的搜索结果。在搜索文件时，用户只需在搜索栏内输入搜索关键词，就能直接显示出相应的搜索结果，我们可以清楚地查看到搜索关键词会以粗黑体的形式标注出来。搜索完成后，可以单击链接结果下方的“Preview”，这样便可以在随后出现的文本框内预览到文件内容，达到快速浏览文件的目的，非常实用。

另外我们可以单击“Local Indexing”选项卡，在“Search Types”区域中点选某种文件扩展名，那么就可以设定允许搜索的文件类型；而在“Search These Locations”区域中，则能设置特殊的搜索路径，这样便于缩小搜索范围，提高搜索速度。

读者 余国平问：我安装Windows XP后，为什么按键盘上的休眠键时，计算机不做任何操作？如何正确使用Windows XP的休眠功能？

答：这是因为Windows XP安装后，默认的设置是用户按键盘上的休眠键，计算机不做任何操作。微软可能考虑到用户使用习惯和XP与某些老电源的兼容性问题，就将休眠设置为无效。不过你可以在控制面板里的电源管理中，重新把休眠键设置为有效。当然，最好设置为弹出菜单，这样可以选择休眠、关机或是注销。与“STR”（挂起到内存）不同，Windows XP的休眠是一种挂起到硬盘的功能（STD）。即使你完全切断电源，Windows XP在下次开机的时候，也能从硬盘里储存的数据读出上次开机的状态，迅速地恢复。STD的唤醒尽管比STR稍长，但安全性无疑大大提高，因为在休眠状态下，可以完全切断电源。

要注意的是，在使用Windows XP的休眠功能时，因为先要从内存中读取系统的当前状态，所以要求占用和你物理内存容量相等的硬盘空间。默认是在C盘，也可以将其放在其他分区，因此要保证分区上有足够的剩余空间。

读者 袁柯问：我的电脑安装的是XP系统。出差一段时间没用，回来后居然把登录密码忘记了，无法登录系统，真是郁闷。请问如果不重装系统的话，是否能恢复我账户的密码？



答：XP的安全性是比较强的，如果账户密码遗忘，我们很难用普通方法查看或破解，不过你可以使用管理员身份重设密码。我们知道，在安装Windows XP的过程中，系统首先是以“administrator”默认登录，然后才会要求创建一个新用户，以便进入Windows XP时使用此新建账户登录，而在以后的登录界面中就不会再见到“administrator”这个具有计算机管理员资格的账户出现了。但实际上该账户还是存在的，而且默认情况下密码为空。知道了以上原理，那么接下来的事情就简单了。启动计算机，在正常出现的登录界面中不会看到“administrator”这个用户。这时先按住Ctrl+Alt键，再按Del键两次，接着就会出现经典的登录界面。在用户名处输入“administrator”，密码为空，登录系统后到控制面板中给忘记密码的用户重新设置一个密码即可。另外启动后按F8键，选择进入安全模式，登录界面中也能看到“administrator”用户名。不过这里要提醒大家，用这种方法重设密码后，原来用户下如果有加密文件的话，仍然无法查看，因此有加密文件的朋友别忘记备份数字证书。

读者 陈大为问：我单位有几台电脑安装的是Windows Server 2003操作系统，开机后不能直接自动登录到桌面，感觉不太方便。请问如何让Win2003启动后自动登录呢？

答：方法之一是使用Tweak UI，执行tweakui.exe。在左边的面板中选择Logon→Autologon；在右边勾选Log on automatically at system startup，输入用户名和域名，再点击Set Password，输入密码，然后点击OK。另外，通过修改注册表也能完成。打开注册表编辑窗口，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\Current Version\WinLogon键值，在对应右边的子窗口中，用鼠标右键单击空白处。从弹出的快捷菜单中，依次执行“新建”→“字符串”命令，来创建一个字符串类型的键名，且将其设置为“AutoAdminLogon”，并将该键名的数值设置为“1”；找到“DefaultDomainName”和“DefaultUserName”键名，输入要登录的域名及用户名。在WinLogon右边的子窗口中，用鼠标右键单击空白处。从弹出的快捷菜单中，依次执行“新建”→“字符串”命令，创建一个字符串类型的键名，且将其设置为“DefaultPassword”，并将该键名的数值设置为用户登录系统的密码即可。以后要取消自动登录功能的话，可将“AutoAdminLogon”键值设置为“0”就可以了。推荐大家尽量使用方法一，操作简单且具备更好的安全性。





AOC冠捷发布08战略

■本刊记者 冰河

2008年4月23日，中国显示器市场销量新龙头AOC冠捷在北京798艺术区召开“Art of Colors艺彩”2008 AOC全球新品暨中国战略发布会，冠捷科技副总裁自牌事业部总经理段振华首次向记者透露了AOC的竞争法宝和未来的5年品牌规划，提出以品牌价值为核心、以“构建永续运行的AOC品牌”为目标的 “致远战略”，并提出要打造显示器行业“产业链整合动态竞争”的产业竞争新标准。AOC宣称，“未来的3～5年内， AOC将聚焦品牌价值，实现从销售到成就品牌梦想的飞跃，凭借致远战略，未来5年构建一个‘更大更强更富’的AOC品牌。”


冠捷AOC众位领导为艺术体验中心共同揭开帷幕

不过，本刊记者也提出了自己的问题，就是AOC在销量上已取得中国第一，但在品牌认知上，离第一还有差距，如何实现品牌第一及提升核心竞争力才是未来竞争的关键所在。段振华对这些问题表示承认和接受，他坦言，品牌是一个持续工程，未来的3到5年是品牌快速积累的过程，真正成就品牌可能是10年的事情，这也将是未来AOC持续关注的重点。段总同时表示了达成这一目标的信心：致远战略的实施和产业链资源整合的动态竞争能力的不断提升。“致远战略”包含产品创意、模式创新、流程再造、成本结构、价值提升、形象工程等六大核心指导工作，目的是把AOC品牌塑造得“更大、更强、更富”。段振华对致远战略下的三大策略工程作了详细阐述，第一是：致远工程，将从产品设计创新、营销体系的资源整合，及品牌发展的永恒价值，要把AOC品牌在全球销售的基础上发扬光大，增加品牌在全球市场的影响力。第二是：巨龙计划，有了全球影响力以后，AOC品牌将开展精实管理，实施从卓越到超越，挑战自我，扩张业务，拉大与其他竞争品牌的差距，以提升品牌在全球市场的绝对优势。第三是：长青策略，AOC品牌将把“对消费者、合作伙伴以及社会责任等进行积极的全面的感恩与分享”，作为企业的经营理念。具体措施是：在品牌的基础上进行产品多元化，给消费者更多更有价值的产品和体验，把品牌的抽象价值变成活生生的经验，向消费者沟通出来才是理想的好品牌；其次是持续致力于公益事业及善尽社会责任，借以回馈社会，以竞全功，从而实现AOC品牌的永恒发展基业。

此次发布会AOC同时宣布全球第一家艺术体验店落户中国798艺术中心，也是AOC迎接奥运的形式，后续将以奥运为契机持续举办系列活动，提升消费者的艺术体验。同时，本刊记者还得知，未来AOC将会把主要生产基地转移到武汉高新技术开发区，而将运营和品牌部门留在北京，以更好提升内部合作能力。



AMD创新技术大会在北京举行

2008年4月23日，AMD（超威半导体）公司在北京举行“和谐计算·卓越视界”创新技术大会。会上，AMD技术专家讲解并展示了涵盖AMD未来计算平台、图形计算、移动计算、台式计算、企业计算、高性能计算等各领域平台的全面创新。AMD提出了加速处理单元（APU）概念，通过将CPU和不同种类的专用处理器内核进行组合搭配，满足不同需求。AMD将于今年下半年从65纳米转向45纳米，会上展示了基于45纳米工艺、代号为“上海”的4核皓龙处理器系统。同时，AMD在与IBM联合研究基于32纳米的新一代工艺。



AMD高级市场营销副总裁Mr Patrick Moorhead在会上致辞

明基即将发布13英寸LED显示屏笔记本电脑

本刊获悉，明基将在近日推出一款采用13英寸LED显示屏的笔记本电脑，产品预定型号为X31，采用铝镁合金材质外壳，配备Intel Core 2 Duo L7500低电压处理器、NVIDIA GeForce 8600M GT 256MB独立显卡，拥有250GB硬盘、2GB内存及吸入式DVD刻录机，同时还具备指纹识别和HDMI输出接口。从产品配置来看其性能高于前期上市的ThinkPad X300和Macbook Air，功能也更加全面，有兴趣的读者可关注本刊后续的评测报道。



17英寸游戏“战神”华硕G70笔记本问世

2008年4月25日，在北京举行的“撼动！时空之门——华硕G70新品发布会”上，华硕发布了“战神”级游戏笔记本G70，配备GeForce 8700M GT×2高清显卡、320GB×2硬盘及4GB

内存。G70采用银色铝镁合金面板，配备Intel 45nm工艺Penryn核心技术的Core 2 Duo T9000系列处理器，拥有1920×1200高分辨率17英寸高亮宽屏，两块NVIDIA 8700M GT独显配合，独立显存达1GB。它还提供了HDMI高清多媒体接口，并支持HD-DVD和蓝光刻录。该机型支持自定义快捷键，玩家可根据习惯和需要随心操作。



华硕携手东风日产推出新款智能导航仪

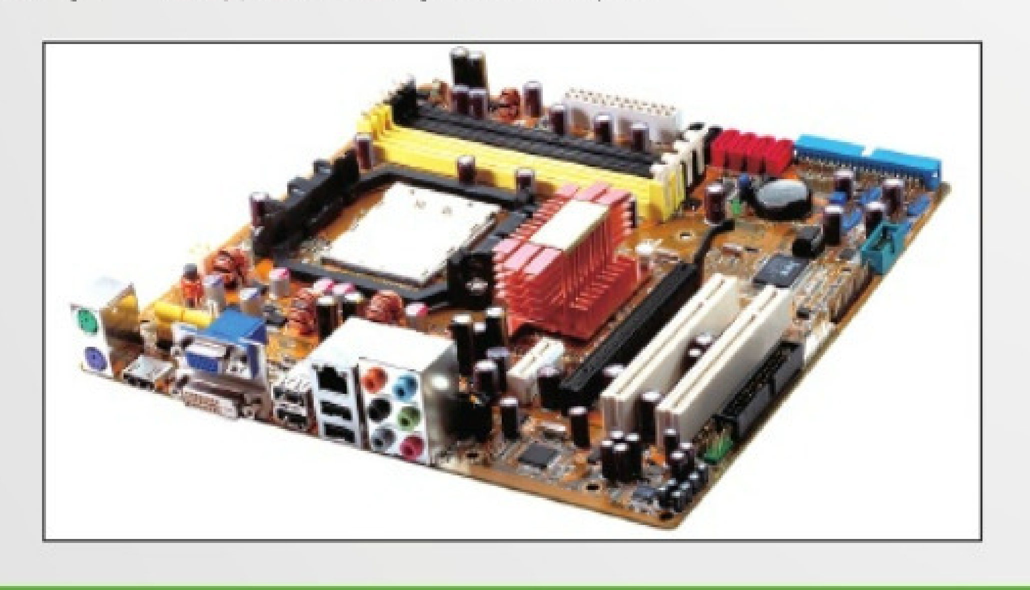
4月15日，华硕在北京举办了以“风尚·智行”为主题的导航仪新品发布会，推出华硕R700和R300两款GPS导航仪，并率先在业界推出了“二年全国免费质保”金质服务。华硕R700采用4.3英寸触控宽屏，机身厚度仅1.32cm，采用简约时尚圆弧形线条设计，具有自动光源感应、可拆换电池功能设计及FM、蓝牙通讯、多媒体娱乐等多种辅助功能。R300导航仪机身薄度仅1.38cm，集导航、娱乐功能于一身。会上，华硕导航仪还宣布与知名汽车厂商——东风日产展开“跨界”合作，在消费领域开辟更为广泛的市场。

同方发布支持数字高清电视的笔记本电脑

近日，同方发布了3款可实现户内户外随时随地收看高清电视节目的数字高清电视笔记本电脑。通过植入同方自主研发的迷你电视卡，这些产品可接收数字电视及广播，还拥有实时录制、平移时光、捕捉影像等实用贴心的功能。其中同方锋锐K300是一款适合都市时尚青年的13英寸产品，锋锐X410A则是一款针对游戏用户群体的14英寸产品。

华硕发布DX10主板新品

2008年4月24日，华硕电脑与NVIDIA在北京中华世纪坛召开了名为“引领数字生活 共享娱乐体验”的华硕DX10主板新品发布会，推出两款基于NVIDIA MCP78芯片组的DX10主板M3N78-EMH HDMI和M3N78-EH，支持AMD AM2和AM2+系列处理器。MCP78芯片组集成支持DX10的GeForce 8200显示核心，支持最新的PureVideo HD Ⅲ高清技术和VC-1硬件解码，还支持Hybrid SLI技术，可使整合图形核心与独立显卡一起搭建双显卡SLI系统。





网络帮

英特尔与腾讯公司在北京签署合作备忘录

2008年4月25日，英特尔公司和互联网综合服务提供商腾讯公司在北京宣布签署了一份为期数年的战略合作备忘录，共同开展一系列技术和服务器方面的合作。双方将就数据中心优化，特别是能效优化方面进行深度合作。此外，双方亦将针对未来计算环境进行合作，包括创建联合实验室，共同在服务器虚拟化等核心技术方面展开研究，以适应腾讯公司高速增长的业务需求。英特尔公司数字企业事业部副总裁、服务器平台事业部总经理Kirk B.Skaugen谈道：“此次英特尔与腾讯公司的合作，表达了英特尔对中国领先的互联网服务提供商一贯的支持与承诺。此次合作将进一步为整个行业在建立高性能、低能耗且环保的互联网数据中心方面作出巨大的贡献。”

ZOHO携手数字星空打造在线应用平台

2008年4月21日，中国最大的正版软件在线发行服务商数字星空与全球最大的在线软件提供商ZOHO，在北京翠宫饭店举行“在线应用，简单一点”战略合作新闻发布会，共同启动了全新的SaaS产品及其运营平台——百会（Baihui.com）。Baihui.com为用户提供一套“无需安装升级、无限存储空间、终生免费使用、轻松协同分享”的在线办公软件——百会写写、百会秀秀、百会格格。它们涵盖Office办公软件的所有基本功能，不会改变目前用户现有的使用习惯，可实时与亲朋好友共享文档、协同工作，还提供了精准信息搜索服务。



爱国者发起“用实际行动助力奥运”倡议

2008年4月29日，2008北京奥运倒计时100天，在这个特殊的日子里，由2008北京奥运会语言培训服务供应商爱国者理想飞扬主办的“奥运倒计时100天，爱国者在行动”倡议仪式在北京奥运新闻中心拉开帷幕。仪式中两位2008北京奥运会火炬手——奥运冠军罗雪娟和爱国者理想飞扬总裁冯军共同发起了“用火炬精神相互激励，用科技速成实用英语，用英语实现自由沟通，用实际行动助力奥运”的倡议。爱国者理想飞扬总裁冯军认为，语言沟通能力非常重要，同样是对外展现中国形象的重要窗口，我们应以实际行动表达爱国热情，用实际行动助力奥运，爱国者“妙笔”这一高科技学习工具已被应用到2008北京奥运志愿者语言培训工作中。仪式现场来自2008年北京奥运会语言培训供应商爱国者理想飞扬的高级培训师，带领视障儿童向大家一一演示了妙笔英语速成的三步法：只听不看、边看边听、再次只听不看。





软件圈

SUN与ACAA达成教育战略合作

2008年04月23日，SUN公司与ACAA教育在北京大悦城国际酒店举行双方合作签约新闻发布会。ACAA在国内从事职业培训和认证相关业务已有十多年的历史，拥有丰富的项目开发、管理与市场推广经验，近年来更致力于ACAA e-Learning开放式、终身制职业教育培训计划。此次与SUN公司培训部的合作，除了推广和发展传统JAVA面授培训和国际认证之外，ACAA更荣幸地成为中国大陆首家eASEP（SUN中国培训部的在线教育伙伴）合作机构。SUN公司大中国区首席教育官伍于鸿先生表示：ACAA教育深入校园已久，此次合作计划，能使JAVA国际认证进入职业教育领域，并扩大教学普及面，更符合SUN公司致力于中国教育培训的原则。SUN公司很荣幸能与ACAA教育展开合作，相信这也是双方为促进国内职业教育专项培训事业发展所共同迈出的一大步。

趋势科技首席执行官入选全球IT业最具影响力100人

互联网内容安全厂商趋势科技今天宣布，公司首席执行官兼联合创始人陈怡桦（Eva Chen）最近在美国eWeek、CIO Insight和Baseline杂志编辑的“全球IT业最具影响力100人”评选活动中入选，在榜单中名列第29名。在评选得出2008年榜单的过程中，要求上榜人员“不仅取得了重要的IT成就，同时还需要具备深远影响力、能够影响变革的能力及深入参与开发新兴技术的行为。”同时指出，最后一条标准尤为重要，因为它将处于技术发展前沿的人员纳入进来。他们不仅仅决定着我们使用的产品，同时还对人们的工作方式有着重大影响。他们认为：“在陈怡桦的领导下，趋势科技继续了安全软件的辉煌，远远领先于竞争对手。”在过去几年里，一些非法的恶意软件通过利用Web用户的信任和信息而得到了快速发展，网络犯罪分子通过劫持合法网站，将不知情的用户重新导向至包含恶意软件的第三方网站，每天都会产生出数千个恶意网页。为了应对这一猖獗的发展局面，陈怡桦带领趋势科技公司开发出Web威胁保护技术。这是一款完善的系统安全技术，能在网关前、网关和端点处最有效地阻击Web威胁。最近，趋势科技推出了全新的Web保护插件工具，能在最易被感染的设备处前瞻性地阻止恶意威胁，从而有效降低对于传统病毒码文件下载方法的依赖。



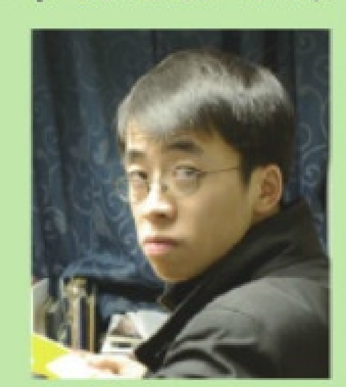
趋势科技CEO陈怡桦



记者言

互联网的政客手段

■本刊记者 冰河



政客这个词，相信从前大家都听说过。不过真正认识到政客这个名词的实质，至少对我来说是近几年在台湾省政坛竞争中见识到的。正如台湾省岛内诸多媒体指出的那样，某扁领导下的政党竞争策略，已让台湾省人民连放个屁都要闻闻是不是“爱台湾”的地步。好好的台湾省人民被人为划分出所谓“本省”和“外省”区别，本省人就一定爱台湾，不投某扁的票就一定是不爱台湾。以至于在台湾省选举结束之后，新上台的马英九把“弥合岛内族群分裂”作为未来管理发展的主要方向。

某扁的这个策略，不可以说是不灵的。当年“319”两颗子弹让他以微弱优势翻盘，为达到目的，敢于兵行险招，这是他的一贯作风。以至于在2008台湾省选举之前，助选马英九的团队明确提出要防止对手“奥步”（闽南语，出阴招的意思）。有备之下，于是最终也有惊无险，也可说是台湾人民对所谓“奥步”已能看穿其本质，并且厌倦了，这才有最后马英九大胜200多万票的结果。

无独有偶，如今内地的互联网行业，这种学自某扁的“奥步”招数也越来越多。例如3月时就有某自称90后千金小姐的女性在互联网上发出视频，公开以90后的身份痛骂80后“没钱，没素质，没品味”等，结果引起很多80年代出生网民的愤怒。但人肉搜索之下，却发现该视频主角也是一个88年出生的小女孩，发视频不过是为了出名而已。而就在今年4月以来，一个自称兰董姐姐的人在网络上发表了《80、90的儿子们，都歇菜吧！》《我的车，你们倾家荡产也买不起！》《80、90后的女孩，你们都是便宜货》等视频，她总是戴着墨镜，一边翘着兰花指用尖酸刻薄的语气狂骂80后、90后，一边显摆着自己的名车、名包，“你们一辈子都买不起，可我买了几天就不喜欢了”。结果又引起了诸多年轻网民的群情汹涌，纷纷发动人肉搜索调查该女孩的真实情况。

不管“兰董”是否真如同她自称的那么有钱，她引起70后、80后和90后年龄网民冲突，并吸引眼球的部分目的是达到了。不过据人肉搜索引擎的最新调查结果透露，该女性实际是某视频网站的一名女职员，因而其公开发表的图片中都有该网站的水印标志，可以说是当年某视频网站借助“张钰事件”成功上台的一个模仿手段。说白了，就是为了抓眼球往自己脑袋上泼脏水而已。其实这招并不新鲜，从前芙蓉姐姐就是靠类似办法出名的，不过芙蓉姐姐好歹没攻击别人，只是坚定认为自己足够优秀足够出色。如今的炒作手段更像政治中的“划红线”办法，90后向80后挑衅，70后又骂80后和90后，十足一副“爱台湾”和“不爱台湾”的架势。炒作搞到这个份上，可以说也无耻得很有高度了。只是2008台湾省内选举的结果告诉我们，这种阴招用一次两次可以，用多了大家就都知道怎么回事，只当个笑话看。跳出来代表某个年代的，还是早点回去洗洗睡吧。



自称几十亿身家的“兰董”

《地下城与勇士》已经开始内测一段时间了，许多新来到《地下城与勇士》的玩家，一定对其中的横版过关设计感到新奇，还有的人也许找到了旧日打街机的感觉。今天，笔者就在这里介绍几个地图副本的攻略，希望对大家有所帮助。

《地下城与勇士》地图副本指引

格兰之森（4～15级）

玛雅城西部的这片土地，是初级勇士们探险的地方。受卡瓒的影响，这里的动物们都拥有了服从卡瓒命令的意志。Boss要点：

1.大牛：在Meoteudeu地带出没。卡瓒赋予了他永久暴走的战斗形式，受不到任何攻击带来的阻力，但是还是会受到一定的影响。大块头一个，速度又慢，反应又迟钝。只要注重躲避即可。

2.黑猫警长：在Meoteudeu深部出没。只要被他咬到，他就会变成毒猫警长，能力也变强大了，还是小心一点吧。

3.毒猫警长：一种非常凶猛的变异狮猫，爪子异常锋利，可以放出毒液使玩家中毒。

4.闪电葛布林：非常狡猾的小家伙，他的武器可以召唤出闪电进行攻击。

5.冰女（隐藏地图）：比湿奴本身是善良的法师，因为被卡瓒支配心智而变异得到了邪恶的力量。出没在Peuroseuteu冰雪地带。



6.萨满牛：被卡瓒支配的牛型人战士。牛角除了是他的攻击武器之外，还是制作药品的材料。

7.火女：同样被卡瓒所利用的法师。可以召唤陨石攻击敌人。

8.僵尸（隐藏地图）：在格兰之森深部出没。身体中存在着冰之鬼神萧舞，敌人只要靠近了他就会被冰之诅咒的力量冻结。

天空之城（14～29级）

海港东南方向的一坐高塔。是炎龙骑士团、守护之神MideuloSyeon的领地，经常破坏天空之城和海港的居民们的生活。因为不受卡瓒的管理范围，所以这里不被称做非常邪恶的地带。Boss要点：

1.火龙：因生活环境的影响使得原本脆弱的火龙变得脾气暴躁。口中能喷出火焰来攻击敌人。

2.傀儡娃娃：土系的怪，非常怕闪电。不过靠自身的召唤能力来估算，还是非常厉害的。

3.电骑士——扎昆：炎龙骑士团的团长。手中的光剑能放出闪电攻击人

4.电圈蜥蜴——Beunggila：出没在天空之城的最高层。可以召唤牢笼捆住敌人，身体也能方出电圈攻击敌人。还能进行分身。

5.邪恶之眼（隐藏地图）：可靠的消息告诉勇士们，来自地狱之界的怪物——邪恶之眼出现在浮幽城的高层。战胜了他的话可以得到不错的奖励。

6.海王希特拉：出没在天空之城的塔底。控制着高塔下面的水域。珊瑚之石和岩石的变异，身体非常的坚固，改版前普通的攻击似乎对其无效。

7.守护之神——MideuloSyeon：天空之城高塔的最高Boss，是高塔的守护神。力量非常强大，只要人类敢塔进这片领域，他就不会放过他。可以召唤光之君主的力量进行战斗。

圣兽庇护之岛——G.B.L神殿（28～39级）

传说《圣经》中的巨大的圣兽。体形异常庞大，可以形成一座小岛。因G.B.L.教会和章鱼怪修嗤的感染而慢慢变得虚弱。Boss要点：

1.G.B.L主教——Mr.Kugal、Mr.Meudae：这两位老兄敏捷极高，速度又快，而且能召唤出“暗之卡娃”和“明之洛夏”。主要攻击的武器是修嗤的神之匕首。

2.树妖——桑古拉：嘴里能喷出怪异的花朵，让死去的植物复活。桑古拉做为古老的树神生活在圣兽庇护之岛，可是经过卡瓒的洗脑变得非常邪恶。

3.炼狱：卡瓒的得力助手，口中能喷出毒液进行攻击。手臂上赋有“米歇尔之刃”，可以让人思想混乱。

4.飞艇：一个飞艇，是G.B.L教会的交通工具。

5.黑章鱼：强大的贝伽尔临时寄居的身体。身体异常庞大的章鱼。受到攻击时，能瞬间产下小章鱼。可以说是DnF中的“超生游击队”。



6.贝伽尔之王的真身——脊骨之央“修嗤”：外貌是一条巨大无比的章鱼，不过它隐藏于石柱之间。卡瓒给予了他强大的力量，使得攻击力非常高。不仅如此，他还会对敌人进行催眠、失忆、心智错乱等诅咒，还可以召唤贝伽尔之手进行攻击。可以说是一位万能的Boss。

地下城与勇士
●制作：Neople ●运营：腾讯
●游戏状态：4月25日内测
●官方网站：http://dnf.qq.com

PC游戏中，历史上卖得最好的游戏是什么？毫无疑问，这个答案是来自EA的《模拟人生》。就在不久前结束的游戏开发者大会GDC2008上，EA主管《模拟人生》（The Sims）全球品牌开发的副总裁Steve Seabolt表示，该系列总销量即将过亿。

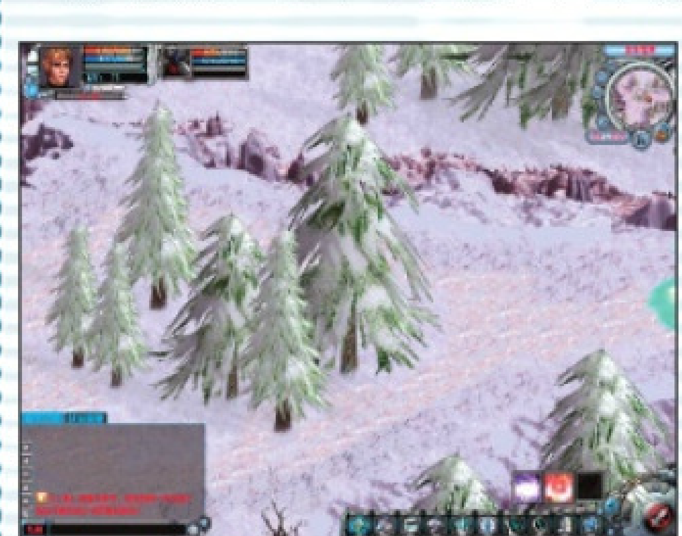




星际中的模拟人生——《星际家园II》

《星际家园II》与《模拟人生》

也许很多人对这个答案感到奇怪，为什么这样一款游戏会如此的卖座和受欢迎。它一点也不刺激，没有任何叫人肾上腺激素狂增的部分，甚至太过平淡。有的只是一些琐事，就像大部分我们能在生活中做的事情那样。没事的时候修饰一下房子，打扮一下游戏中的小人，给小人找几个朋友，让小人搞搞恶作剧，或者拥有自己的事业，甚至结婚生子，这几乎是《模拟人生》的全部内容，也许对于很多人来说，这是如此的无聊。





但它为什么卖座？其实很简单：能实现很多人的梦想。也许现实中我不能这样做，但是在游戏里我能够。一些人是这样想的；这样的游戏很休闲，没事的时候玩一会，随时可以出来，也不会耽误事情，这是另一些人的答案。不难看出，一个卖座游戏的成功因素，其实很简单，能够实现人的梦想，够休闲简单。《星际家园II》正是这样一款游戏。甚至说，它很多地方就是一个《模拟人生》的太空现代版。

《星际家园II》的特色

为什么这样说？《星际家园II》有套非常完善的换装系统。你喜欢把你的小人打扮成什么样子？正经，嘻哈，摇滚，性感，可爱……这些都能在游戏中实现。这不就是《模拟人生》的换装吗？《星际家园II》拥有很健全的聊天互动机制。内置的聊天系统很像MSN或QQ，可以查找、分组、建立群、留言，可以结交朋友、拜师学艺和结婚。这不就是《模拟人生》的交友吗？

《星际家园II》可以购买甚至建设自己的家。当用户角色到达20级，就能够拥有房屋。在自己的房屋里，你可以购买家具打扮修饰。到游戏后期，还能够自己动手建设家园，可以是一间小屋，一片苗圃的悠然；也可以是富丽堂皇的奢华；当然也可以是全机械的科幻……这样的系统，不又是《模拟人生》的房屋系统吗？

星际家园II
●制作：纷腾互动 ●运营：联众世界、纷腾互动
●游戏状态：4月28日封测
●官方网站：http://space2.ourgame.com

不止如此，《星际家园II》还拥有《模拟人生》不具备的战斗系统，这又满足了喜欢练级的玩家的兴趣。以前《模拟人生》网络版的惨淡，可以说没有一个战斗升级系统是个很大的败笔。玩家还可以在《星际家园II》中探索未知星球和神秘领域。甚至建立军团家族，成就一番伟业。可以说，不管是喜欢休闲，还是喜欢战斗，又或喜欢建功立业，都能在《星际家园II》中找到适合自己的位置。

职业介绍

《星际家园II》目前可以有三个职业选择。

重装武士：格斗型职业，驾驶装甲厚重的机甲，擅长近身格斗，使用近似冷兵器的武器，近身攻击格斗为主的职业。

机动射手：远程型职业，使用射击武器远距离精确火力射击，攻击表现造成精确伤害为主要能力的职业。

磁暴步兵：辅助型职业，使用制导武器进行远程攻击，既能够使用各种技术手段提高战场上己方的能力，同样也可以削弱敌人的能力。

家族的建立



平时，总会有几个铁血兄弟和自己一起征战沙场。单纯的好友关系，已经无法表达彼此间的情意，军团又太大，怎么办？那么就来创建一个家族吧，因为我们是兄弟，是姐妹，是一家人。

家族是游戏中最基本的玩家组织形式，非常容易创建。系统对创建家族的玩家，没有任何要求，也不会收取任何费用。已经拥有家族的玩家，并不影响其创建、加入军团及使用军团功能。家族的成员在一起组队练级时，将有额外的经验加成，并累计成为家族经验。每周累计的家族经验定期发放给家族成员，由所有家族成员分享这一额外经验收益。游戏中还专门为家族开设了家族聊天频道。使用该频道，所有本家族的成员都可以收到消息，而非本家族的成员，则无法收到消息。

《模拟人生》系列游戏开创了一个时代，让人们看到原来只是把人类的社会化过程搬上游戏就可以卖如此好。《星际家园II》不敢说开创了一个时代，起码在科幻游戏类领域有很多创意。还没有开始体验的玩家，不要再等了，马上登录官方网站，开始你的星际模拟人生之旅吧！

转眼间，新《天下贰》已测试一个多月。至写稿之日，官方一个月来虚心接受玩家意见，并对游戏不断更新，不断完善。《天下贰》首创性地开放玩家与设计者面对面线上语音聊天交流的活动，让玩家和策划可以直接连线。一时之间，新老《天下贰》之争成为论坛和主要游戏门户网站上的热点。



第三只眼看新老《天下贰》

游戏目前开放了玩家参与设计任务活动，让玩家自己DIY游戏剧情任务；开放性地放宽官方论坛和媒体舆论，对新玩家的参与欢迎之至，对老玩家的诟病和毫不客气的批判，也都兼收并蓄。甚至老板丁磊，也亲自操办玩家见面会。

在笔者看来，其实新老《天下贰》之争并不是坏事，而是强烈地体现了国内一批对国产3D网游有着崇高理想和追求的玩家们的一个心声：中国太需要一个优秀的国产原创3D游戏了！下文笔者将通过对新老《天下贰》各系统的对比分析，可以让新老玩家看到两个版本的显著变化。

一、游戏画面

老：★★★★

新：★★★★★

美术风格其实是新老《天下贰》争议最大的部分。仅从上面的截图来看，老《天下贰》相对更加写实，在场景贴图等方面，采用真实材质贴图，使得游戏中的山山水水，都无比的真实细腻，加上色彩比较保守内敛，非常符合中国文化特色，曾经倍受老玩家喜爱和好评。

新的《天下贰》，在原有中国风格的基础上，增添了更多玄幻元素，在场景的设计上，更加注重大效果，在技术提升的帮助下，通过区域雾和天空盒子，将不同场景的氛围发挥得淋漓尽致；在大场景风格统一的前提下，进一步关注玩家的游戏体验，通过区域风格氛围的不断变化，丰富玩家的游戏代入感；在场景贴图方面，大量采用手绘贴图，使得游戏中场景更加柔美，在磅礴大气中不失柔和细腻。

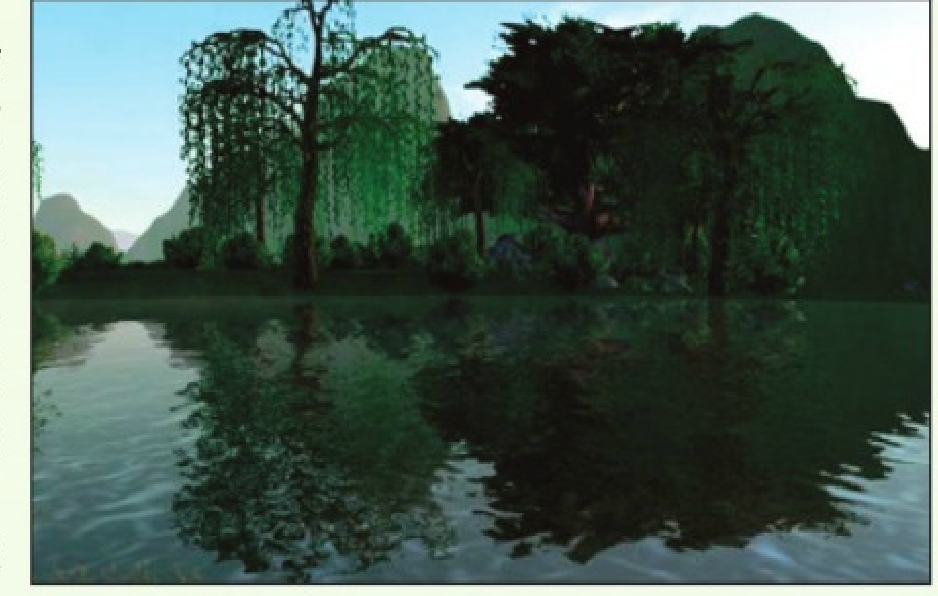
如果打个比喻，老《天下贰》更像是一个展示祖国大好河山的纪录片，将祖国的山山水水通过写实细腻的手法充分表现了出来；新的《天下贰》，更像是一部电影，通过融入更多的玄幻色彩，向玩家展现了一个古老神奇的上古神话大荒世界。

二、游戏效率

老：★

新：★★★★★

在当今游戏市场，游戏对于电脑硬件配置的要求，是游戏能否更大面积普及的一个前提基础，因此游戏的效率，对于一款全3D网络游戏而言至关重要。老《天下贰》虽然通过真实细腻的画面展示了美丽壮观的祖国好河山，但在背后却隐藏着一个严重的效率问题：无论在游戏效果全关，还是游戏特效全开的情况下，老《天下贰》总是非常卡。无论低端配置机器还是高端配置，在去年8800GTX显卡上市的时候，曾经有玩家做过测试，用最顶级的8800GTX显卡，开1024分辨率，在江南永宁没有其他玩家的情况下，游戏帧数居然只有可怜的15帧。这样的游戏效率，如何能够在市场上普及？



新《天下贰》在游戏效率方面下了非常大的功夫，在美术效果大幅提升的情况下，机器的配置要求降低，游戏效率反而大幅提升，集成显卡的机器，都可以较轻松地运行新《天下贰》。在势力战开战的期间，数个势力几百人大混战的情况下，大部分机器都能够流畅运行。同样一个场景，新的《天下贰》的游戏效率在老《天下贰》的基础上提升2倍以上之多。目前市面数百元可买到600GT显卡，效果全开运行新的《天下贰》能够稳定保证60帧左右。

三、升级任务与玩法系统

老：★★

新：★★★★★

毋庸置疑，新《天下贰》在升级方面做得已经相当不错了，玩家们已经基本可以通过许多种途径来获得经验成长。而老《天下贰》当时更多只局限于任务及刷怪升级这两种主要途径上，甚至在后期，任务会产生大量的断层，玩家不得不选择枯燥无味的刷怪进行升级。对于玩家而言，他们无疑更希望从游戏中获得乐趣而不是乏味的刷怪练级，更希望是从游戏中体验成长和成就的快乐而不是为升级而升级。

在这一点上，新《天下贰》可以说做得相当的出色，玩家每天都可以有无数的升级途径以供选择，可以做世界任务，了解上古大荒世界；可以选择门派任务，体验一把大门派的爱恨情仇；可以对打怪获得的废弃装备进行分解产生回灵丹，废物再利用，提交NPC获取经验；可以选择藏金阁任务，获取更多的金钱以提升自己的财力；可以选择挖草任务，体验神农尝百草的艰辛；可以选择童趣任务，和小朋友们一起回归天真烂漫的童年生活；可以选择逍遥任务，尝试各种趣味小任务的同时获得大量经验。丰富的游戏玩法，让更多的玩家尤其是上班族们享受，而不是被拖累。新《天下贰》做好这一点，其实已经成功了一大半。

在这里简单介绍新《天下贰》部分任务，让大家看了就有一个清晰的印象（以下所有任务刷新时间：每天早晨8点）。

回灵丹任务：每天一次，每次



限100个，每个按照各等级不同分别从100～5000左右不等。即每天最多可换取到500 000的经验。对于目前49～50满级只需要230多万的情况来说。交5天回灵丹便能轻松升级了。

各地区挖草任务：每天按照每个等级段都有几个地区挖草任务可以接受，挖草任务每个地区可循环12次，每次按照等级分别有2000～8000不等的经验。每次要求任务接受者在附近挖取5个不同种类的植物。完成任务后可获得丰厚的经验及技能点奖励。一个地点的挖草任务最高可能获得10万的经验值。不过也希望官方能尽快增加各地区植物数量及刷新时间。以免做该任务的玩家过多，导致了难以采集而放弃的情况出现。

中原藏金阁任务：按等级每天可交1～3个地点 每个交任务点可交纳2个任务，每个任务可交3次。所需材料基本在平时完成地区任务时皆可得到，此类任务奖励一般在10 000次以上。后期甚至能达到1500～18 000/次。平均一天可通过藏金阁任务途径得到20多万的经验值。

虎印逍遥任务：玩家每天除了能完成以上的一系列简单的任务外，还能至建木完成虎印逍遥堂的一系列任务。其中包括倒水任务，击鼓任务，调色任务，杀怪任务，分辨任务，取井任务，点灯任务等。每天前20次完成任务都将有双倍奖励。在45级左右，每天做完20轮逍遥任务可获得近20万经验的奖励，如果做完40个逍遥任务则可获得30多万的经验值。简单易操作的逍遥任务显然能够让更多玩家的升级之旅更加轻松。

四、装备系统

老：★★☆

新：★★★★☆

老《天下贰》，八大门派装备个性突出，的确在一定程度上显示各门派的内涵及特色。但在装备的多样性方面，曾经广为玩家所诟病。装备的特色鲜明固然重要，但老《天下贰》的门派制服抹杀了广大玩家对于装备个性化的追求，从10级加入门派，到60级满级，满身装备几乎毫无变化，这对追求装备个性化以及多样性的玩家无疑是一个致命打击。同时，老《天下贰》的装备投放也存在很大问题，经常出现一个角色，从进入游戏到20级，全身装备才换了几件，装备的投放根本无法满足追求装备乐趣的玩家需求。

新《天下贰》在装备系统方面花了相当大的心思，在原有装备基础上对装备进行了大胆拆分，并将装备分为布衣（软甲）和硬甲两大类。在有限的资源情况下，极大地丰富了装备的种类和多样性，玩家在拿到每一件新的装备的时候，外观都会发生一定的变化，满足了玩家对于个性化的需求，也加强了各职业的可玩点。在装备系统改革的基础下，新《天下贰》同时增加了更多的套装，玩家通过副本，可以获得更多的门派套装，增加了套装收集的乐趣。不过，就目前装备系统而言，个人觉得目前可能仍为冰山一角。50级的《天下贰》及八大门派应该只是开始，随着等级的开放，相信门派套装、个性服装等有着《天下贰》独有风格的装备会层出不穷的!因此，新《天下贰》装备系统的可延展性是非常强的。

五、副本系统

老：☆

新：★★★★

老《天下贰》在原有的架构和系统基础上，无论从技术上还是设计上，根本无法实现庞大复杂的副本系统。新《天下贰》在开发团队的不断努力下，对游戏引擎的进行技术升级，在游戏设计上进行大胆尝试和创新，一切从零开始，设计了众多独具中国特色的副本系统。目前以笔者接触到的副本来看，副本的背景设计非常符合游戏世界观，副本内关卡设计结构清洗合理，不同关卡的Boss，对于团队的配合要求较高，每个Boss都具有的不同的AI逻辑，需要针对每个Boss制定不同的战略，以及团队的紧密配合，否则很难通关。在测试期间，开发组个门派技能进行了不断的完善和调整，对于各个门派在副本中的作用也在不断的强化。

笔者觉得目前仍然存在着许多进一步完善的空间。诸如副本中的仇恨，各职业在副本中的作用以及副本难通过，使得部分玩家可能在自身超越副本10级后才有机会顺利通过副本等一系列问题。不过，毕竟《天下贰》目前还是一个封闭测试的阶段，并且我们也能看到每一次更新，都发生很大的变化。因此相信研发人员会对副本进行一系列的完善，使《天下贰》副本不管在可玩性还是周密性上都能够与一流产品一较高下！





六、技能系统

老天下贰：★★★

新天下贰：★★★★

老《天下贰》在技能的设计方面，存在严重问题，主要体现在上手难度方面，独具匠心的技能结构，把很多玩家挡在了门外，笔者甚至曾经遇到三个不同玩家，都到了30多级的时候讨论技能，居然每个人都没搞明白技能的学习究竟是怎么一回事。这也给新人的上手造成了很大的困难。

新《天下贰》一改旧的复杂技能结构，将各大门派技能一目前最流行的技能树结构展现，通俗易懂，上手快，同时保持了老《天下贰》技能的门派特色以及操作性，同时，在调节门派技能平衡的同时，增加了门派技能互学。从目前所了解的情况来看，技能互学，可能将是新《天下贰》技能系统的一大亮点。P

天下贰

●制作：网易 ●运营：网易
●游戏状态：5月4日内测
●官方网站：http://tx2.163.com

零点风暴吹起的不仅仅是网游的新模式，同时也让无数的玩家着实欢欣了一把。无数充满朝气、热爱音乐、追求时尚的玩家涌入了游戏中，MM的人数更是直线飙升，使得众多的男性玩家也紧随其后来到了《热舞派对》。是什么让众多的MM对《热舞派对》抱有如此高的热情呢？



吸引MM的眼球——《热舞派对》恋爱撒手锏

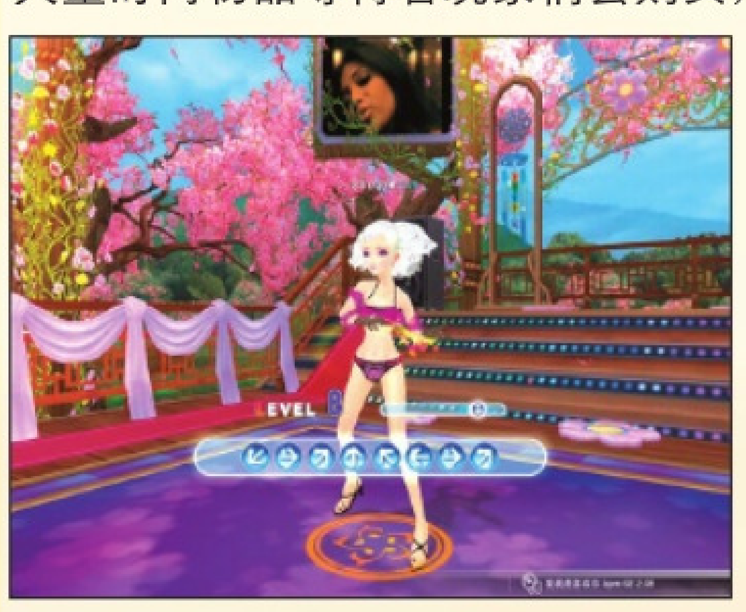
撒手锏之一：让你做个购物狂

先说一个题外话，MM多的网游通常男性玩家的数量也不在少数，这是众多玩家交友的一种需求吧，大家想在游戏中找到不一样的情感经历，通俗点说就是泡MM了。MM的人数多了，那么广大的男性玩家的机会自然就大大增加了。MM是感性的动物，在面对一些东西时，她们会暂时忘掉自己的理智，完全凭借着直觉办事。比如：你给MM一张信用卡，把她放到香港最豪华的购物场所中，相信所有的朋友都能想像到之后的情景吧。大包小包的提在手里，眼睛里只有琳琅满目的商品。她们想做的就是购物再购物。好像所有的MM都有这样的爱好。《热舞派对》的商城中罗列着同样丰富的商品，而且以前需要用人民币买的道具在商城中全部免费。这招可够绝的，MM们哪能抵挡如此强烈的攻势，她们的心轻易的就被《热舞派对》俘虏啦。



撒手锏之二：时尚潮流我做主

这个地球变得越来越小，各种信息的传播更是快的出奇，时尚的信息更是众多MM们关注的焦点。在《热舞派对》的商城中，大量时尚物品等待着玩家们去购买，打造出自己的时尚风潮。同时《热舞派对》还为玩家提供了非常人性化的时装染色系统。



不同的款式搭配上自己喜爱的颜色，时尚就在你的手中。贴心的设计还体现在随时随地的换装系统上，玩家在跳完一曲后想换一身衣服，没问题！只要点击自己的包裹，找到自己喜欢的衣服就能马上换装。MM们完全可以把自己打造成无敌变身美少女。或性感，或清纯，或妖媚，完全在MM的掌握中。对于追求时尚的众MM，这样的游戏能不吸引她们吗？

撒手锏之三：表情动作显心意

在《热舞派对》的等待房间中，玩家仿佛处在一个类似KTV包房的豪华房间中，在这里玩家可以自由移动、坐下休息。最重要的就是可以通过肢体的动作表达心意。玩家在聊天频道内输入的内容，常见的有“你好”“不是”“哈哈”“对不起”等等，都会自动为人物添加动作，使表达变得更加生动。还有许多的动作都在动作收集的按钮中，玩家双击上面的图标人物就会出现响应的动作，在众多男性玩家的热情追求下，在肢体与语言的双重攻势下，哪个MM不动心？

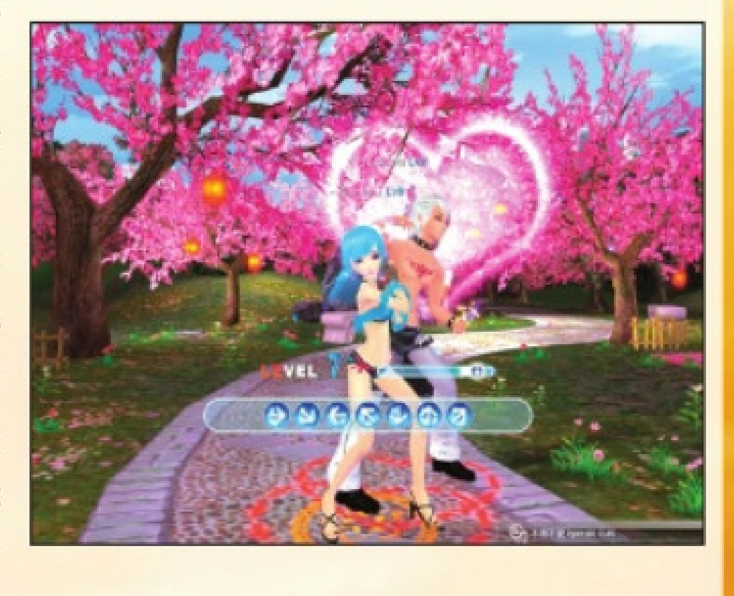


杀手锏之四：特效画面超劲爆

以往的舞蹈游戏对于画面的特效考虑的非常有限，在《热舞派对》中，研发人员把特效当作了重中之重。玩家在舞蹈过程中，看到的不再仅仅是单调的画面，伴随着舞步会出现各种华丽的特效，画面浪漫唯美，让喜爱时尚的MM们大呼过瘾。



情侣模式中的特效尤其华美，当双方同时P的次数多起来以后，画面上会出现粉红心、浪漫的玫瑰花、飘洒的樱花等。游戏舞台上的大屏幕会播放各种流行歌曲、MV，当玩家SHOWTIME时，大屏幕上会闪现出玩家的身影，与游戏同步进行直播，超级震撼。如此高超的特效，恐怕只有在《热舞派对》中才有吧。



通过了笔者的分析，相信大家对于《热舞派对》如何俘虏MM有了一定的认识，如果你是一个女性玩家，你可以去看一下。如果你是个男性玩家，还等什么，MM在向你招手呢。

热舞派对
- ●制作：完美时空 ●运营：完美时空
- ●游戏状态：商业化运营
- ●官方网站：http://rewu.wanmei.com



一朝揭皇榜，千古留芳名。当玩家等级达到60级时，就可以到长安未央宫门前的皇榜讨逆御史周植处领取皇榜任务。皇榜任务与各地酒馆任务类似，分为三种不同品质的任务：白色的普通任务、绿色的优良任务、蓝色的卓越任务，任务的品质不同，获得的奖励也就不同。

你那里下雪了吗？
——《赤壁》皇榜任务小析

小说改编网游，在业内已有成功先例，即借助网络小说的人气来拉动游戏的在线，如完美的《诛仙》。近日，北京百游汇通对外公布了《兽血沸腾》的资料和测试时间（6月底封测）。百游于2007年获得小说网游改编权，并授权旗下迅猛龙工作室开发。此外，百游的另一款产品《龙腾世界》前期爆出聘请知名网络写手创作同名小说的新闻，看来百游对于网络小说与网络游戏的结合可谓是情有独钟，这种模式能否成功，我们拭目以待。

皇榜任务简介

皇榜任务每天系统更新一次，如果你要寻求更高强度的挑战，力求领取的皇榜任务品质都较高，那你可以到赤壁商城购买专门道具将军令（价格3元宝）来对皇榜任务进行刷新。



一、白色的皇榜任务：最常见的皇榜任务，奖励的历练值一般在40 000左右，奖励的物品也比较单一，每完成一个任务，获得1个白玉铢币。

二、绿色皇榜任务：绿色任务的难度相比于白色的任务稍微提高了一些，但奖励也相对提高。完成绿色任务后，除了可以获得60 000+的历练值还可以获得翡翠铢币、陈旧文献、陈旧兵书及声望物品中的任意一个。

三、蓝色的皇榜任务：蓝色任务非常稀有，难度也很高，所要杀的怪基本是62级的，但完成蓝色任务不仅可以获得奖励，而且还会触发场景效果，比如你刚刚看到的襄阳的那场雪就是蓝色任务的特殊奖励，是不是非常的浪漫而又美丽呢？

皇榜任务种类繁多，形式各异。现在笔者仅就其中一个加以阐述。玩家在周植处接到任务，按照任务指示去往襄阳城的宗贼大寨，击杀15个宗贼渠帅和15个宗贼巫祭回复襄阳城的诸葛亮即可完成任务，获得奖励。

赤　壁	●制作：完美时空　●运营：完美时空 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.chibi.com

皇榜任务奖励

无论是普通的白色还是西游的蓝色皇榜任务，玩家都可以获得40 000～100 000的历练值。并且还会有其他的惊喜。

白色任务奖励：每完成一个白色任务，将会获得1个白玉铢币。收集5个白玉铢币之后就可以在未央宫的皇榜嘉奖官张庭（坐标146，347）那里兑换1个上佳军粮，把军粮交给侯成，可以得到2J，在通货紧缩的赤壁2J可是不小的数目哦！

绿色任务奖励：绿色任务的奖励一共有4种，但是玩家只能选择其中的一种哦。如何取舍就要看你自己的了。

第一件翡翠铢币：用它在关中长安城未央宫的皇榜嘉奖官那里换取到升级宝物的配方还有升级所需材料。比如制作蝉翼屏的配方和材料。

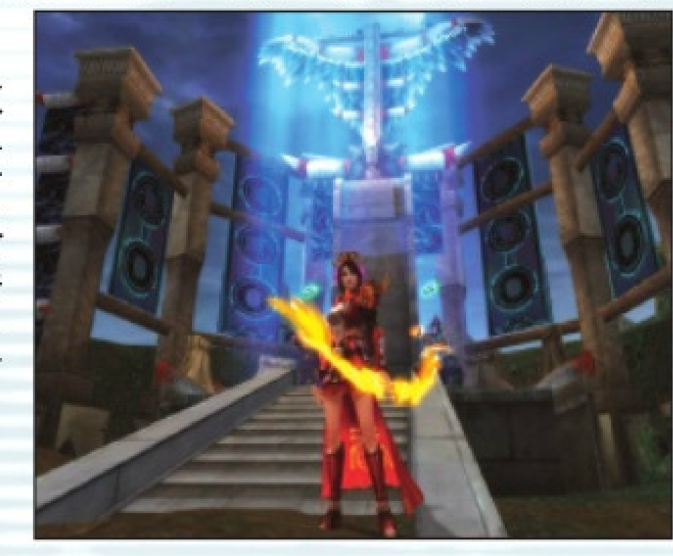
第二件陈旧文献：毫无疑问，这个是换取文勋值的，每个可以获得40点文勋值和40点功勋值哦。

第三件陈旧兵书：这个大家应该已经猜出来了吧。不错，这个是提高武勋值的。每个兵书均可在未央宫皇榜嘉奖官那里兑换30点武勋值和30点功勋值。

第四件是一类换取声望的声望物品：这个当然是兑换声望的了，每个物品均可兑换完成任务所在地的人物地区声望35点。

蓝色的皇榜任务奖励同样有4种，这4种物品分别是：

第一件水晶铢币：这个株币可是非常稀有，而且珍贵。可以在未央宫的皇榜嘉奖员那里购买赤金葫芦的配方和升级材料。



第二件崭新文献：陈旧文献的升级加强版，在皇榜嘉奖员那里可以换取到大量的文勋值。每个崭新文献可以换取到120点文勋值和120点功勋值。如果文勋值到达20 000，将不能再兑换。

第三件崭新兵书：陈旧兵书的升级加强版，在皇榜嘉奖员那里可以换取到大量的武勋值。每个崭新兵书可以换取到100点武勋值和100点功勋值。同样如果武勋值到达20 000，也无法再交付了。

第四件是换取声望的强力声望物品：强力的物品哦，很BT的，一次可以换取到150点的声望！如果想得到侠客或者属性更强的声望称号，这可是条捷径哦。

蓝色任务不光会获得超强宝物，还会开启浪漫之旅，月光下的幽会，襄阳城的大雪都将由你来创造。和我一起来踏雪赏月吧，你还在等什么呢？P

《天龙八部》里的珍兽们层出不穷，最新一代的珍兽当属横行无忌的螃蟹了。从螃蟹宝宝的造型来看，较像寄居蟹的种类。看它双钳一小一大，双眼也不对称，颇有些玩世不恭的味道，顶着一个大大的螺壳，有七种色彩，六种变异形式。相比较其它的珍兽，螃蟹宝宝是难得的具有场景效果的珍兽呢。





“吃”螃蟹的方法

这些螃蟹宝宝，可不希望被玩家们吃掉，因为它们是玩家升级的好帮手。目前不论是玄武岛还是圣兽山，是难以找到这位螃蟹大人的身影的。玩家需到元宝店里，购买低级螃蟹还童丹或者高级螃蟹还童丹，把相应等级的成年珍兽还童来获得，前者可以得到携带等级为5级和45级的螃蟹宝宝，后者可以得到携带等级为55级和55级以上的螃蟹宝宝。目前螃蟹还童丹八折优惠，十分划算哦。

螃蟹宝宝的携带等级为5级、45级、55级、65级、75级和85级。通常来说，等级越高的珍兽被还童成螃蟹后，其属性越强。初级玩家可用低级螃蟹还童丹，这些螃蟹宝宝是较难得到更好资质的，对于55级以前的玩家来说，不如省些银子，不着急买低级螃蟹还童丹，等到更高级别后，购买高级的螃蟹还童丹，以获得更好的螃蟹珍兽。

属性比较

这么好看好玩的螃蟹，属性又如何呢？毕竟对于玩家们来说，中看不中用的珍兽，如同鸡肋。螃蟹与其它珍兽一样拥有5种资质，分别是力量、灵气、体力、定力和身法资质。它被定位为外功攻击类型的珍兽，它的力量资质是最突出的，体力和身法资质的表现也不俗。给它加点时，如果全部加为力量点，会得到更强的外功攻击。

作为元宝店里出售的珍兽，可与螃蟹相媲美的只有靓丽的蝴蝶宝宝了，与螃蟹宝宝类似的是，蝴蝶也是要购买还童丹才能够得到的，那么这两种珍兽相比，有什么不同呢？

名称与外形比较：珍兽螃蟹外形可爱，走起路来摇摇晃晃，时不时吐个泡泡，像个淘气小子；珍兽蝴蝶完全是拟人化的形象，俏丽的面容，花蕊般的服装以及色彩艳丽的大翅膀，比起螃蟹来，其变异种类一点也不少，各种色彩搭配十分艳丽，受到众多女性玩家的喜爱。单纯以外形而论，珍兽蝴蝶要胜出一筹。

拥有方式：螃蟹和蝴蝶，都要从元宝店购买，目前无其它获取方式。

价格：目前来看，低级螃蟹还童丹的价格为960元宝，高级螃蟹还童丹的价格为1000元宝；低级蝴蝶还童丹的价格为1120元宝，高级蝴蝶还童丹的价格为1160元宝。从价格来看，当然是便宜些的螃蟹更容易让玩家接受。

可携带等级：蝴蝶宝宝可携带的等级分为5级、45级、55级、65级、75级和85级，与螃蟹宝宝完全一致。两者不相上下。

口粮：珍兽蝴蝶爱吃草类口粮，珍兽螃蟹爱吃虫口粮，与其自然本性十分相符。

成长率：螃蟹和蝴蝶，比起普通可捕捉的珍兽，其成长率为优秀以上的可能性要高出许多，用来还童的成年珍兽等级越高，螃蟹和蝴蝶的成长率就越强，这虽然不是绝对的情况，但可以作为玩家的参考。这也是螃蟹和蝴蝶比一般珍兽要更受欢迎之处。

悟性：影响珍兽的资质加成，由于螃蟹和蝴蝶都没有成年型珍兽的存在，所以要提高它们的悟性，必须使用根骨丹。资质加成的百分比与所有的珍兽相同。

攻击属性：分外功攻击型、内功攻击型或平衡型，决定该类珍兽攻击的属性比例。螃蟹为外功攻击型珍兽，蝴蝶为内功攻击型珍兽。

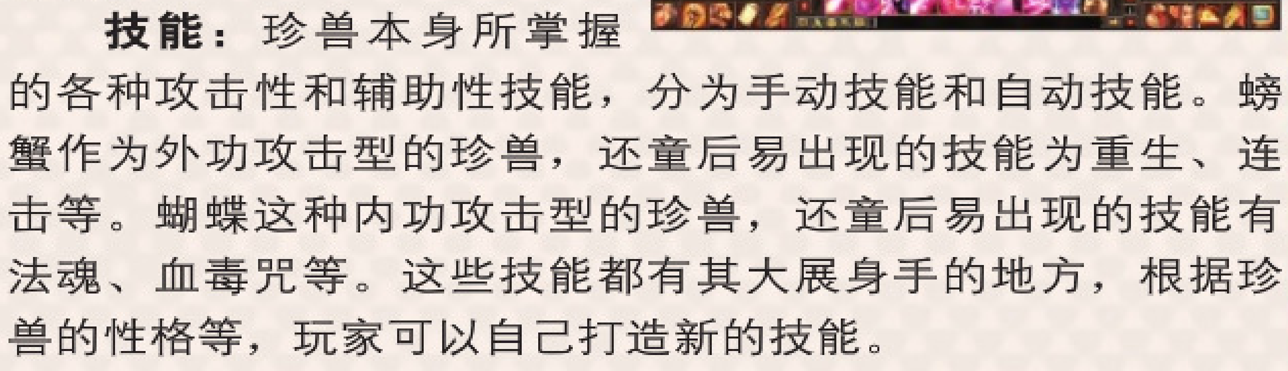
寿命：珍兽可死亡的总次数，级别越高的珍兽，寿命越多。随机抓来75级的螃蟹和蝴蝶比较，前者寿命91380，后者寿命为91 331，相差无几，9万多的寿命对于绝大多数玩家来说是足够用的了。

资质：力量资质影响珍兽外功攻击的高低。由于螃蟹是外功攻击型的珍兽，力量资质要比蝴蝶高出许多。灵气资质影响珍兽内功攻击的高低。蝴蝶作为内功攻击型的珍兽，灵气资质是其强项，要高于螃蟹。体力资质决定珍兽的血上限和外功防御，螃蟹的资质要高于蝴蝶。定力资质决定珍兽的定力对其内功防御的影响力，蝴蝶要高于螃蟹。身法资质决定珍兽的命中、闪避和会心等，两种珍兽此项资质差距很小。



宝宝的不同性格

两种珍兽都有胆小、谨慎、精明、勇猛等不同的性格分类。



技能：珍兽本身所掌握的各种攻击性和辅助性技能，分为手动技能和自动技能。螃蟹作为外功攻击型的珍兽，还童后易出现的技能为重生、连击等。蝴蝶这种内功攻击型的珍兽，还童后易出现的技能有法魂、血毒咒等。这些技能都有其大展身手的地方，根据珍兽的性格等，玩家可以自己打造新的技能。

不论是螃蟹宝宝还是蝴蝶宝宝，用还童丹得到后，可以观察一下其资质，计算一下成长率，如果数值不尽人意，还可以用珍兽还童天书来继续还童，比起普通珍兽，这两类珍兽还童为高资质和高成长率的机会要多的多。蝴蝶宝宝作为内功攻击型珍兽，曾经风光许久，螃蟹作为外功攻击型珍兽，刚刚出道，前途无限。兴许下一类的元宝珍兽，会出现平衡型或者体力型的珍兽也说不定。P

天龙八部
●制作：搜狐 ●运营：搜狐
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

这年头，很多事情都在改变，您可得习以为常，包括我们热爱的游戏也是如此！谁说菜鸟就不能在游戏里搞必杀技？今天我这条标准咸鱼就给各位表演一个《探索Online》新人大翻身，送上菜鸟专属5大必杀技心诀，让各位喜欢“环球浪漫探险”的同好们，能与老鸟们一较高下。



《探索Online》菜鸟5大必杀技心诀

必杀技一：投胎要看准

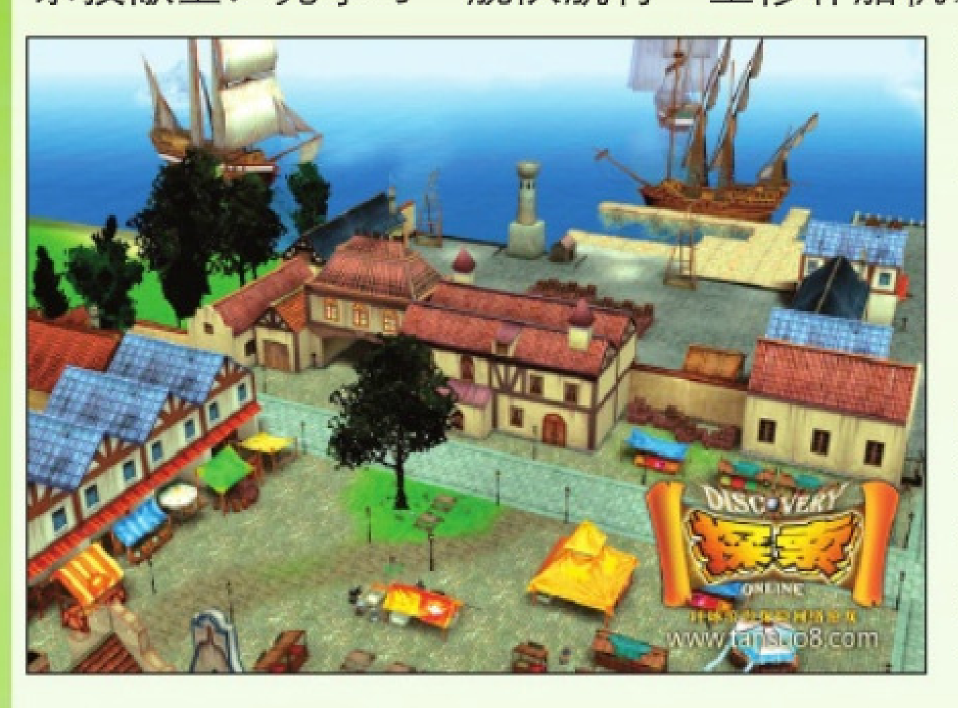
《探索Online》作为一款以16～18世纪东西文化交融为背景的MMORPG，游戏中超过80座城市可见海量的游戏内容，所以出生城市的选择尤其重要。这将决定你在前10级的发展进度是否顺利。菜鸟必杀技由此产生：东方出生城市中杭州是绝对的第一选择，而西方则选择塞维利亚。原因在于它们都是东西方航线的中转站，去其他城市的路途都很便利，且贸易品最为丰富，除某些罕见的贸易品外，《探索Online》前10级最具备性价比的商品在两座城内都可以买到（贸易品随后介绍），此外城市内任务，各类道具NPC，以及景色也是各座出生城市中最“王道”的。

必杀技二：百里马也是好马

作为目前《探索Online》测试阶段的主体元素，船只是你旅游、贸易、海战以及其他事情的必要“坐骑”，游戏中琳琅满目的船只绝对让你挑花眼，即便您是资深骨灰僵尸级的航海游戏玩家，也足以让你消化个半载的。那么必杀技又来了：经过《探索Online》第一次技术性测试的总结，东方地区10级左右最好使的船只是小型福船的改造型，而西方则选择佛兰德三桅帆船。两者的优势在于转向能力，速度以及防御能力都是同类中最好的。是初期商战结合的最佳选择。您别看船小样子矬，非千里，跑百里也是一匹良驹也！

必杀技三：最适合的才是最好的

《探索Online》中的各类技能以及技能树是游戏中的一大亮点。虽然对于“暗黑”中此类元素早已有些厌倦，但加载到船只系统上，却又老树开新花。以往缺乏变化，节奏缓慢的传统海战在《探索Online》中则一下子找到了类似“暗黑”战网的快感。必杀技献上：先学习“舰队航行”里修补船帆，然后“桅杆加固”和“专业修理”，再学习“特种射击”里的技能，最后发展“战斗风格”系列；也可“特种射击”和“战斗风格”里的技能同步学习。好处在于延长玩家在海上打怪的时间，提升了升级速度。很多技能非常华丽，却无法常用于即时海战操作中，更实际的应该建立在自己多多练习FPS游戏操作。



必杀技四：跑质不如跑量

作为“环球浪漫探险”，自然少不了曲折离奇的各类任务。《探索Online》中目前开放的任务数量大约为400多个，很多任务穿插着历史事件和历史人物。或许您一个不小心就能改变历史，当然只是在游戏中。不过作为菜鸟的我们而言，利用初期有限的资源完成性价比高的任务，悄然超越老鸟的成就感比改变历史应该更有吸引力。那么必杀技继续：在游戏初期最适合新人快速成长的任务类型是：交谈，送物品到某城市。而杀怪考虑到即使战斗操作，并不适合所有新人。对于任务的选择，不必考虑耗时太长的。

必杀技五：淘宝不只是淘宝贝

游戏中对于贸易品可谓是费尽心机啊，整个一网络期货市场。上千种商品，区分不同的品质等级不算，结合时节，地区，出产顺序，再加上全动态贸易波动。比在淘宝网上开个商店还让您费心。没准玩转《探索Online》贸易，便能无师自通成为金融操盘手…您说您大富翁从无败绩？2000点股市杀入，5000点出货清仓？那请无视我以下的必杀技：

10级前东方贸易最近选择：

入货：泉州，出货：京城，贸易品：明矾；

入货：杭州，出货：广州，贸易品：纸；

入货：广州，出货：杭州，贸易品：桔子。

10级前西方贸易最近选择：

入货：阿姆斯特丹，出货：伦敦，贸易品：木雕。

以上是《探索Online》第一次技术性测试中，笔者10级发财致富买到15级最高等级船只的方法（虽然当时还来不及享受）。不过由于价格受到人为因素的影响，无法保证知道的人多了后，会不会失效。但总结而言，个人觉得有点像股市投资，选择股票有时需要进行反向操作，剑走偏锋，选择那些被人无视的贸易品进行倒卖，往往能够快人一步，独占市场份额。很多时候，大盘股就是垃圾股，而垃圾股则更具备上升空间。P

探索Online

●制作：北之辰 ●运营：百海信息
●游戏状态：5月13日技术性测试
●官方网站：http://ts.wulitou.com



近日在一次和朋友天南海北的瞎侃过程中，我们聊起了最近在玩的游戏。朋友突然说她有一款新游戏的内测帐号，我便在她的推荐下玩了久游网最新推出的新游戏——《宠物森林》。毕竟作为一名女孩子，在玩游戏时首先考虑的还是游戏人物造型、画面之类的视觉系效果。

可爱的第一次邂逅

——《宠物森林》初体验

《宠物森林》这款游戏会让我去体验一把，在极大程度上，就是因为它正符合了我的喜好——卡哇伊的造型和宠物！不过，作为一名新手而言，确实有很多还是我不太懂的，所以只能有限地把自己的体验心得与大家分享一下。或许，这个对于其他不太玩网络游戏的姐妹们也能有所帮助。

操作界面

这个游戏的上手还是比较容易的。刚开始的游戏指导很是详细，总是能提醒我应该按哪个按键，几乎每个步骤都作了标示（适合我们这种低智商的女孩子），也让我在很快的情况下，了解了界面操作基本上就是由“W、A、S、D”的方向键+鼠标来完成。一切都有提示，往哪个方向，该做什么，一步一步，还是交待得比较清楚的，一些小提示也非常贴心（个人觉得，研发这个游戏的人里面一定有女孩子，因为男人不太会这么细心……）。

这款游戏的名字是《宠物森林》，我开始知道它名字的意义何在了，就是在一个郁郁葱葱的美丽大林子里，让游戏玩家带着她的可爱宠物一起来一场冒险和游历。看看一些经验很高的玩家美眉，她们身边的宠物都超可爱呀，无限的羡慕，也无限期待我的宠物能发育有成！





造型搭配

对于一个女孩子而言，接下来会干嘛呢？不用问了，当然是用我身上的钱去买几套造型来换换咯(反正是内测，每个号上都有不少钱，嘿嘿，正好满足了我的购物癖。在人物造型这个环节上，个人觉得《宠物森林》是沿用了《劲舞团》的人设系统，包括服装、发型等，都非常的漂亮。再加上内测号的身上又有些钱，以至于我在造型师这里，就花了不少时间和金钱。不过在这里要提醒各位姐妹们，考虑到公测的时候一开始不会有这么多钱，所以在购买造型时，可以发挥我们女孩子的专长，尝试多种搭配，将有限的造型，搭配出无限的效果。

宠物技能

为了练我的宠物袋猫，我先接受了几个简单的任务，也就是“小试身手”的副本任务。打斗的过程虽然单调了些，但为了宝贵的经验，这个过程是必须的。因为也就是在这个过程中，使我基本上知道了大致该如何操作。



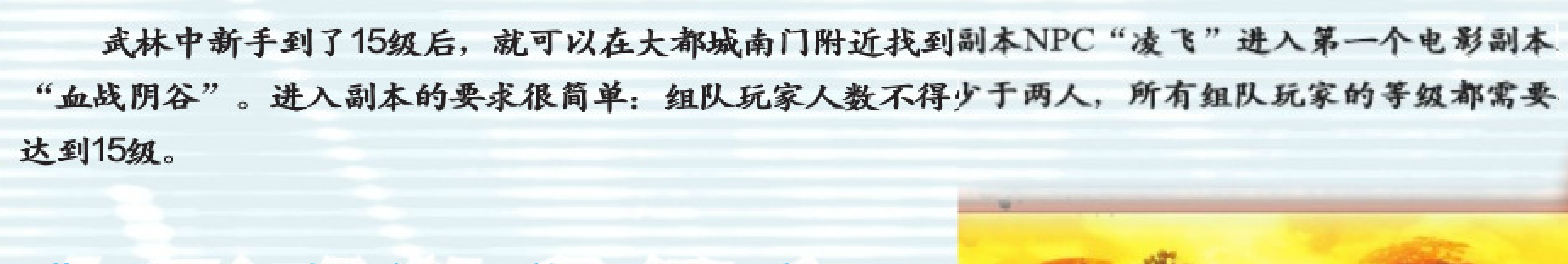
在经过一开始的摸索后，我明白到，我的宠物是有技能卡片的，而第一个技能卡片就是“撞击”。右键点击“技能卡片”后，我的宠物便具备了这个这个绝招。在与怪作战时，下面一栏便会出现“F1”到“F8”的技能栏，而“撞击”这个技能便自动默认在“F1”这一栏里了(随着以后的游戏，或者通过任务，或者通过奖励，会不断的有新的“技能卡片”出现。目前我的宝宝只有14级，具备了三个比较实用的技能，分别为：“撞击”“撞晕”和“冰锤电击”)。战斗模式为回合制，怪物每一轮都会进攻一次，而我的宠物在每一轮可以用鼠标选择“攻击”或是别的。不过我个人建议，不要选“防御”，因为在回合制的模式下，“防御”太没有意义了。相信在之后的游戏中，灵活运用宠物的各种技能，会起到完全不同的效果。

天性升级

每个宠物还有它的天性可以升级，而升级所需要的元素，在做任务的过程中，会逐渐得到一部分。在之后的游戏中，可以根据宠物的各个技能和需求，来合理分配升级，将自己的宝贝宠物变的更强大！在这里，有一点我觉得挺有意思，宠物还分为雄性和雌性，不同的性别，升级还各有不同。所以各位亲爱的姐妹们，到时候也要看清楚这些哦。

宠物森林

●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏状态：4月22日技术性测试
●官方网站：http://mf.9you.com


武林中新手到了15级后，就可以在大都城南门附近找到副本NPC“凌飞”进入第一个电影副本“血战阴谷”。进入副本的要求很简单：组队玩家人数不得少于两人，所有组队玩家的等级都需要达到15级。

电影武侠我做主

——《武林群侠传Online》15级副本攻略

副本的准备工作

进入副本前，一定要做好以下几项准备工作：

1.职业配合：刑天2名（专业打手），无极1～2名（安全保障），毒龙～2名（打手兼拉怪），风云1名（扛怪和Boss），只要凑齐6个人就OK了。当然，如果有大号带的话，那就随便了。

2.副本任务：15级的副本一共可以接到3个副本相关任务。

副本任务：15级后，大家可直接与副本NPC“凌飞”对话领取到“血战阴谷”副本任务。

赏金任务：15级后，大家可以在大都城内公告栏揭榜获得赏金任务，击杀Boss“雾影才藏”。

奇药任务：18级后，大家可以找“海皇崖”地图的码头NPC领取主线任务—奇药，任务内容是在副本里采集3颗草药。

3.药品补给：副本的战斗是漫长的，所以，充足的气血和真气恢复药品补给当然是少不了的。一旦副本中没有了补给药品，那么肯定是打不完副本了。

4.难度选择：进入副本前，副本NPC会让你选择副本的难度，有普通难度的奇侠模式和比较困难的血战模式两种难度可选。对于新手来说，肯定是选普通难度的奇侠模式。

开战后的注意事项

进入副本后，队长首先要选择经验、修行值和掉宝的分配方式。选定后，大家就要开战了。整个副本想要成功过关必须要干掉两个Boss。一个是中途开启机关石门的鬼忍统领，另一个就是最终Boss“雾影才藏”。在开始清理成群的小怪时，很多人都是选择一次引两个怪杀。虽然这样打比较安全，但是时间会拖的比较长。如果队里无极医生够多够强的话，推荐大家一次多引一些。当然，前面一段路最好还是安全点打好。除非有大号带，否则最好不要冲，以免灭队。杀到中途，大家会被一扇巨大的石头门挡住前进的道路，这时需要杀掉石门右边的1个鬼忍统领。杀完统领后，游戏就会播放一段机关石门被开启的过场电影。石门打开后，大家就将面临厉害的副本守卫了。不过这里有个游戏空子可以钻，就是这些守卫可以不用全部都打，只要有一个等级高的毒龙配合就可以了。等级高的毒龙在前面隐身过去开木门，然后后面跟一个能抗的住怪的人将怪一直拉着，其它的人全都跟着跑。等冲到最终Boss住所的时候一直往副本地图右下角的传送八卦跑。这样，那些一直跟着的怪就会自动消失了。这样就可以省掉从中途机关石门到最终Boss住所这么长段距离的杀怪时间与药品了。不过，这样做还是比较危险,如果有人没有一起冲过来,就不用再冲了，建议留在副本复活点等结束。

“奇药”任务

杀完重重的副本守卫，打开3道木门，最后就到达了最终Boss“雾影才藏”的住所了。不过，在杀Boss之前还有一件重要的事情可不要忘记了，那就是完成奖励丰厚的“奇药”任务。奇药任务需要采集的草药就在最终Boss住所右边的地上，很容易就能发现。不过采药时需要注意，虽然只有一棵草药，但是可以6个人同时采。也就是说如果6个人同时采，将可以得到6棵草药。除掉自己任务的3棵草药，还有3棵可以卖给别人。但是，如果有人只想着自己采，那就很可能6个人只能采到1棵草药。所以大家采草药的时候一定要配合好（注意，奇药任务所需要采集的3种草药其实就是采同一棵草药3次）。

决战

进入最终Boss房屋时，游戏会播放一段的效果很绚丽的过场电影，感觉很不错的哦！Boss会召唤出4个小弟对付我们。不过，不用担心Boss召唤出来的四个小弟，他们可是很垃圾的。真正厉害的还是Boss时不时施放的群攻技能，如果有队友血量不满的话，一定要加满，否则就会被Boss的技能秒掉。最终Boss其实也没有太大的难度，只要有1个人能扛住，其他人注意躲避Boss的群攻技能就可以了。最终Boss死后，还会播放一小段过场电影供大家欣赏。所有副本任务完成以后，大家就可以从副本地图右下角的传送八卦返回大都。

副本任务奖励

副本任务奖励：修行值+2000，经验值+8000，令誉值+100，金钱2两，凡品元玉佩（第一次下副本的额外奖励）；

赏金任务奖励：修行值+2000，经验值+8000，令誉值+100，金钱15贯，古钱3枚；

奇药任务奖励：修行值+4500，经验值+5000，令誉值+100，金钱5贯，（上品梵文刀、上品梵文戟、上品梵文金钩三选一）。



虽然是游戏里第一个15级副本，但是副本要求等级跨度还是蛮大的。一般难度的奇侠模式适合15～25级玩家，而比较困难的血战模式则适合25～35级玩家。P

武林群侠传 Online
●制作：中华网龙 ●运营：中广网
●游戏状态：4月30日内测
●官方网站：http://50.catv.net

北京理工大学第四届漫步者奖学金答辩会及评审圆满结束

自2004年成立的北京理工大学漫步者奖学金时至今年已经是第四年，此项奖学金每年评选一次，是为具备 “诚信、热情、勤奋、无私”素质的优秀大学生而设立。

2008年奖学金答辩会于2008年3月21日晚在北京理工大学良乡校区300人报告厅举行。参加本届奖学金评审答辩的一共有14名同学，他们是从申请报名的学生中经过学院初审推荐、评审委员会复审并公示后确立的候选人。在场参与评审的委员有理工大学多位校领导和漫步者公司张文东总经理及肖敏副总经理。

14名候选同学分别陈述自己的申请理由，期间，各位现场评委还对针对候选者的演讲分别提问，考核内容涉及专业知识、学校生活、工作以及时事等方方面面，候选同学均一一作答。最后，评委根据每位候选人的表现现场投票选出奖学金获奖者。在紧张的计票工作完成之前，漫步者公司张文东总经理与同学们共同分享了当年的大学生活和漫步者公司成立以来的各种感触，精彩的演讲博得在场同学的阵阵欢呼和掌声。

根据漫步者奖学金的章程，最终评选出以下5名机械与车辆工程学院的本科生和4名非机械与车辆工程学院的本科生为获奖者：

信息科学技术学院04级本科生	王晓庸
机械与车辆工程学院04级本科生	刘　皓
机械与车辆工程学院04级本科生	唐　天
机械与车辆工程学院05级本科生	肖　琳
机械与车辆工程学院06级本科生	王淑伟
机械与车辆工程学院06级本科生	赵虎森
人文社会科学学院04级本科生	都　超
设计艺术学院04级本科生	陈　清
软件学院04级本科生	宋　歌



候选同学陈述申请理由


评委席中评委老师正在对候选同学进行提问


漫步者公司张总与同学们共同分享精彩的大学生活



紧张的计票和宣布评选结果


与会人员现场合影

上大CIA：打造沪上第一游戏动画教育品牌

课程标准的制订者

近日，从上海紧缺人才培训办公室传出消息，《计算机CG创意设计》被获批为上海紧缺人才培养项目，该项目涵盖了平面设计，网页，三维动画，影视后期，卡通漫画，游戏程序设计，手机游戏设计等现有大部分数字艺术行业领域，上海市数字艺术创意设计行业由此将形成一套完整的职业分级标准。上海大学联合CIA数码以其在创意产业人才培养领域的强大实力，成为该项目的教学大纲和专业教材开发及市场推广执行单位。

2002年，在国内数字艺术产业尚处于起步阶段， 上大CIA在自主研发教材的同时，不断研究中国职业教育现状及特点，引进加拿大高科技互动艺术学院的先进动画教学体系，开发出一套与国际接轨的高水准的CIA数字艺术职业教育体系，引起了政府、国内外各行业及社会的广泛关注。同时聘请《玩具总动员》动画导演及《黑客帝国》特效制作人等国际著名专家，率先在上海开展以游戏影视动画为代表的数字艺术系列专业培训， “国内首家游戏动画培训”引起国内的强烈反响。

2006年12月，上海市多媒体设计与应用能力考核办公室与CIA结为战略合作伙伴，指定由CIA合作开发上海市数字媒体人才培养体系，并联合上海市多媒体行业协会，开展数字媒体各类专业培训及师资培训。2007年8月，上海市教委新设动画（独立本科段）自学考专业评审会上，由上海大学联合CIA开发的CIA V5.0课程体系及系列专业教材通过上海市教委专家鉴定组的评审论证，CIA由此成为上海市教育考试院动画专业教学体系指定联合建设单位，CIA系列3DSMax，Maya等教材被指定作为使用教材。

CIA教育体系的先进性使其成为国内数字艺术教育标准当仁不让的制订者。

数字艺术教育的领跑者

六年多来，上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。六年间上大CIA创造了沪上几个之“最”：

教学点分布最多：至今，上大CIA已经在上海大学嘉定校区、上海大学延长校区、上海大学新闻校区、上海大学曲阳路校区等教学点开办数字艺术教育业务，办学点分布覆盖全上海。

培养学生人数最多：上大CIA至今已经开办了20余期游戏影视动画专业研修班和学历班，全日制一年的毕业生已经超过3000名。

就业率最高：上大CIA的毕业学生不仅在游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在广告设计、多媒体制作、建筑效果设计等行业也倍受欢迎，CIA六年来培养的3000余名学生已成为上海、北京、广州等城市数字艺术行业的中坚力量，学员以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率高居榜首。

专业覆盖面最广：上大CIA目前已经从最初单一的游戏动画专业发展到游戏动画、影视动画、视觉传达艺术、游戏程序设计、手机游戏设计、三维玩具模拟创意、三维建筑虚拟现实等专业数字艺术教育课程，教育层次涵盖本科到大专到职业培训。

开班信息

上大CIA专业研修班已经面向社会招生，招生十分火爆！研修班共开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，报名电话：021—62539082；网址www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad





头牌新闻

红杉资本助力51wan强势出击Webgame

■本刊记者 北四环组



51wan总裁刘阳上台致辞

2008年4月17日，中国知名网页游戏平台51wan.com在北京召开了主题为“My GameSpace 赢天下”的2008年战略发布会，宣布了“一个平台、两大核心、十款精品、百家资讯”的2008年发展战略。与会现场，51wan网站创始人CEO刘阳向媒体公布了公司自2008年5月起重点产品的上市计划，其中包含独家代理游戏《方便面三国》《乱舞春秋》《帝国崛起》，和海外引进产品《魔法城堡》《未来战士》等，刘阳还透露，51wan.com已经获得了来自红杉资本的首笔风险投资，红杉资本中国基金董事计越与会祝贺并确认了该笔投资。

在本次发布会后，本刊记者采访了51wan创始人CEO刘阳及红杉资本中国基金董事计越。

大众软件： *作为一个多年的游戏行业从业者，请简单介绍一下你和李雪梅女士创办51wan网站的经过及未来的发展战略。*

刘阳： 51wan网站自2007年8月1日正式创建，是国内第一家以网页游戏为业务方向的网站，网站提供上百款独家或联合运营的网页游戏产品。网站上线半年左右时间，已积累约170万独立活跃用户，每日同时在线玩家已达到5万。我们提出“My GameSpace”（我的游戏空间）的游戏理念——网页游戏顾名思义是通过浏览器技术进行娱乐的游戏方式。网页游戏不占用用户本机的存储资源，游戏的资料和个人资料全部存储在服务器空间上。玩家不用下载几个G的客户端，只要有上网环境，就可立即调用服务器上的资料和上千万玩家进行娱乐和交流。这一点，和当下流行的“My Space”理念不谋而合。未来发展战略中，“一个平台”是指建立以浏览器为客户端基于Web的社区化平台，速度运营、敏锐研发是公司两大核心竞争力。公司将在2008年推出10款左右不同风格的网页游戏。

大众软件： *红杉资本为何会投资51wan，具体的投资金额是多少？*

计越： 红杉资本作为全球最大的VC，一直在寻求好的投资目标，通过长达半年的接触，我感觉这个团队非常不错，有许多成功企业在创业之初的动力。一个新的行业，你很难说他们什么时候能做起来，但一个团队却是非常可预见的因素。我们在网页游戏行业只会投资这一家公司，至于投资金额在此不便透露。

大众软件： *目前国内很多网页游戏的创意还停留在模仿欧美同类游戏的水平上，如模仿Travian的创意，甚至有很多游戏直接使用了许多知名PC游戏的画面和人物造型，这种制作方式使人联想到几年前的手机游戏制作方式，这会给网页游戏以及51wan网站带来哪些启示？*

刘阳： 我认为，网页游戏方式与手机游戏有着本质的区别，目前网民使用的互联网浏览器多数是基于IE内核的，也是就说，这个平台是统一的，这与手机游戏要针对不同机型进行开发不同。在推广方式上，与传统网络游戏借助地推等方式不同，网页游戏的推广与互联网结合得更紧密。我们在51wan平台上运营的游戏都会经过严格审核，对于使用其他游戏画面和创意的，我们会要求制作方进行更改。网页游戏在2008年将面临一个产业发展爆发期，随着商业模式的成熟，在随后的两三年，网页游戏的技术革新也会层出不穷。P



晶合热点

EA公布全新“EA Sports Freestyle”子品牌



2008年5月6日，美国艺电推出全新的子品牌“EA Sports Freestyle”，目标受众为增长中的休闲体育游戏群体。EA Sports Freestyle的游戏将以体育游戏为基础，以可玩性强、内容丰富、休闲娱乐和易于上手为特点，适合于孩子和父母、女性玩家和男性玩家、休闲玩家和核心体育迷在内的全年龄段游戏。“EA Sports Freestyle的推出是EA Sports品牌发展历程中一个激动人心的里程碑。”EA Sports总裁Peter Moore这样说道。“EA Sports Freestyle将是对我们忠诚游戏迷所热衷的核心游戏系列的完美补充，为那些寻求轻松游戏体验的新玩家提供了引人入胜的新选择，轻松引领我们的玩家进入EA Sports的世界。”EA Sports Freestyle将成为EA Sports品牌下创新自主研发新游戏的源发地，目前包括3款研发中的游戏，并将在接下来的12个月中陆续推出。这个全新的子品牌推出的第一款游戏为FaceBreaker，一款街机类型的拳击游戏，计划于2008年9月推出。这也是EA Sports自2002年以来第一款游戏机平台的自主研发产权游戏。

手机网游玩家助威三亚火炬传递

中国人民盼望已久的奥运圣火传递终于进入了中国内地。在国内火炬传递的第一站三亚，烈日当头，但当地群众热情更高，以高度的热情迎接火炬的到来。手机网游厂商北京随手互动公司组织了玩家助威团，和当地广大群众一起加入了现场欢迎者

的行列。5月4日，十多名幸运玩家身穿随手互动公司发放的“奥运助威衫”，代表手机网游《大宋豪侠》的几百万玩家在三亚迎接奥运圣火。虽然烈日灼人，但热情的玩家们依然提前几个小时就来到火炬接力点，力求找个离火炬最近的位置，争取为奥运火炬传递活动贡献出一份个人的力量。随手互动火红的“奥运助威衫”吸引了周围的人群，也吸引了一位刚刚参加完圣火传递的火炬手。这位外籍火炬手走到路边和玩家们交谈，并高兴地接受邀请和他们拍照留念。



百度盛大达成战略合作

2008年4月22日，百度在中关村普天大厦召开“百度游戏娱乐平台发布暨百度盛大战略合作发布会”，正式宣布与盛大达成战略合作，并将在新发布的“百度游戏娱乐平台”上联合运营《纵横天下》等游戏项目。在会议上，百度副总裁任旭阳先生进行了发言。他指出，百度游戏娱乐平台的建立，可归纳为12个字：“搭建平台、树立标准、联合运营”。即搭建能够满足用户寻找游戏的需求，并为用户提供优质服务的崭新平台，按照“健康、绿色”的标准，为平台填充更加丰富多彩、有利于产业整体健康发展的游戏内容。而联合运营则作为平台完善的主要手段，秉承公正、开放的原则，为更多游戏研发运营厂商提供展示和推广的机会。会议进行到高潮时，百度副总裁任旭阳先生和盛大游戏事业部CEO李瑜女士携手登上舞台，亲手敲响金锣和大鼓，锣鼓齐鸣，正式宣告百度游戏娱乐平台的上线和百度盛大战略合作的展开。



财华社成立游戏公司正式扎根网游

2008年5月7日，财华社宣布在上海成立龙游天下游戏公司，并预期今年将推3款网游产品，这意味着财华社将正式在网游领域有所动作。2007年底，财华社以5950万元收购网游开发商杭州天畅科技，并对该公司进行改组，但一直未有大举动。今年4月初，天联世纪创始人郦彦卿低调加盟财华社，并筹备上海网游公司，财华社网游战略初见端倪。在上海举行的发布会上，财华社正式宣布郦彦卿担任龙游天下总裁，CEO则为财华社高管萧咏棋，并计划在2008年推出由天畅开发的3款产品《征战》《大唐2》及《新笑傲江湖》。其中《征战》将最先上市，其前身曾为与完美时空公司产生纠纷的天畅版《赤壁》。



晶合新作

《Spore生物创造器》6月17日全球发行

美国艺电和Maxis今天宣布《Spore生物创造器》的免费下载试玩版和完整零售版将于2008年6月17日发行。《Spore生物创造器》为《Spore》的玩家和创意旺盛的人们提供了设计创造属于他们自己的物种，并在线与朋友分享的第一手机会。所有使用《Spore生物创造器》设计的生物都可被直接导入PC和Mac版《Spore》完整版游戏中，游戏本体将于2008年9月5日在欧洲发售，2008年9月7日在北美发售。“我们对最终能将《Spore》的创造工具交给全世界玩家感到十分激动。”Will Wright，Maxis的首席设计师这样说道。“玩家们今年夏天的非凡作品帮助我们丰富将于9月发售的游戏中的宇宙，从某种意义上来说，《Spore生物创造器》可以说是《Spore》之母。”《Spore生物创造器》的免费试玩版将在www.spore.com网站上发布并供全世界下载。该试玩版允许玩家使用《Spore》游戏中25%的生物部件来塑造、涂绘并试玩生物，其总数数量不限。玩家可随后与他们的朋友共享这些作品，包括无缝连接上传到YouTube上。6月23日发售的《模拟城市》套装版中也将包括这个试玩版。



育碧宣布开发多平台《波斯王子》新作

2008年4月30日，育碧宣布基于Xbox 360 Laystation 3和PC平台的全新《波斯王子》系列游戏已进入正式上市阶段，这意味着该系列游戏终于在万众期待下落户次世代平台。曾为育碧缔造了《刺客信条》和经典传奇《波斯王子——时之砂》三部曲的全明星制作阵营：育碧蒙特利尔工作室正是新一代《波斯王子》的制作团队。新游戏除了鲜活的动作冒险外更加入了崭新的“插画”风格，育碧同时也宣布专为Nintendo DS平台设计的拥有全新故事线和角色铺设的《波斯王子》掌机游戏。



晶合声音

“在技术上，我们还有很多需要向国外学习的东西，但在盈利模式的探索上，国内外实际在一条起跑线上，我们的机会很大”

在由中华网主办的“首届2008中国网页游戏高峰论坛”上，来自上海维莱信息科技有限公司的技术总监郭佳所做的国际网页游戏新技术浅析报告吸引了众多听众。他表示，在市场和商业运作方面，虽然国外如德国与美国的市场做得久，但商业运作做得不是很足。从商业角度上来

说，中国市场实际上是比欧洲市场还要先进的。但是在产品制作上，欧洲现有产品的游戏策划多样性与技术都是领先于国内的。中国网页游戏市场目前正处于一个蓬勃的发展期，随着技术的发展，其实我们实现了从前很多一直都在想，但没有做到的一些东西。他还强调，只有通过目前几款游戏产品的模式，做一个国内与国外的对比，才能从中发现我们的机会与挑战，也能从中学习到一些比较先进的技术运用方式。



晶合人物

十名电子竞技选手


奥运火炬手李晓峰

2008年5月5日，北京奥运圣火在结束了三亚之行后，于早上7点13分开始了五指山、万宁、琼海三地的圣火传递。在传递的过程中，李晓峰、盛佳、沙俊春、申磊、丁伟、陈大鹏、周成龙、谢楠、杜海峰、张载豪（韩国）10名电子竞技选手出现在火炬手的行列中，这是电子竞技选手首次出现在国家大型体育运动盛会的行列中，也象征着电子竞技体育精神在奥运中的闪耀。作为坐在电脑前的运动员，他们也同样秉承着“更高、更快、更强”的奥运精神而拼搏。

WCG专区





WCG 2008中国区锦标赛发布会在京启动



2008年4月16日下午，“三星电子杯”WCG 2008世界电子竞技大赛中国区锦标赛新闻发布会在北京糖果3层星光现场隆重举行。与往年一样，三星电子再次冠名赞助WCG 2008中国区锦标赛，这意味着所有参赛选手将在一个熟悉的赛制、熟悉的赛事文化中进行比赛。而与往年不一样的是，今年新增了两款深受国内玩家喜爱的游戏产品——《QQ飞车》和《穿越火线》作为正式比赛项目。2008年又是举国欢庆的奥运年，作为年轻的电子竞技运动，电子竞技有望在奥运年得到全社会的关注，而作为世界最著名的电子竞技赛事，WCG 2008将引领电子竞技运动走向主流。发布会上，三星电子大中华区营销副总裁朴贞浚先生表示，“三星电子是2008年北京奥运会的TOP赞助商，携手WCG，推动电子竞技产业的良性发展，并希望参赛选手超越自我、超越游戏，发挥最佳的竞技水平，向世人展现完美的奥运梦想之战。”

WCG外卡赛6位选手直接晋级总决赛

“三星电子杯”2008WCG外卡赛自从3月4日开战以来，每周各有两场顶尖的星际、魔兽对决。无数国内好手为了力争中国总决赛名额，纷纷展露拳脚，大现身手。5月1日，这场龙争虎斗终于落下了帷幕，3名星际项目和3名魔兽项目选手最终取胜，获得了直接晋级总决赛的名额。他们分别是《星际争霸》项目：Star.Super，Bet.Lx，MYM]F91。《魔兽争霸III》项目：wNv.xiaOt，WE.Like，Colorful.Lyc。所有选手无论是一举夺冠笑到了最后，还是努力比赛不幸惜败，他们都通过自己的方式向观众们展示自己独特的魅力与风采。



晶合快评

“去他的休闲游戏”

■本刊记者 生铁



老实说我从8位机时代就没怎么喜欢过休闲游戏。我总是想把休闲游戏放在那些更“牛”更火爆的游戏后面去玩，结果是我连《超级马里奥》这样的经典游戏都错过了。说到《超级马里奥》，实际上，我发现自己从来没赞同过任天堂的游戏理念——那种轻松的、没有暴力和色情的、家庭化的游戏理念。

至于NDS和Wii，我脑子里也一直打着一个大大的问号。但我这种“不以为然”从来没有对周围的朋友们谈起过，因为我不代表其他那些玩家，那些上班累了只想回家玩一会儿《扫雷》或《纸牌》的Light user，或那些一直喜欢《索尼克》和《冒险岛》的老鸟。但在我内心里，电子游戏，它其实最终是一种想象之乐。像我这样的玩家也一定不在少数。比如GTA系列的总策划Dan Houser，最近他在接受海外媒体采访时大放厥词，他说太多游戏开发商对制作老套游戏趋之若鹜，“兽啊，精灵啊，大怪物啊，太空大战啊……”与其相反，Rockstar更愿意从事某些“能与现实关联的，或内心里渴望与现实相关的”游戏开发工作。他说：“去他的休闲游戏，我认为人们还是愿意期待意外之喜。Wii是个异类，那当然也好，但我们要向世人证明仍有大批人群对这种可与电影匹敌的叙事载体充满期待。”

他说的没错，我就是这“大批人群”之中的一个。

最新在Xbox 360上推出的GTA4就很能让我满足，这个游戏营造了一个真实的世界，并证明其他“GTA Like”仍然只是“Like”而已。它几乎做出了我希望在GTA中看到的所有东西，还有一个非常棒的剧情。当然按理说我不应该再挑剔什么，不过坦白说GTA4没有像GTA3那样带给我一种发现新世界的惊喜，当然这或许是我要求太高的缘故。


GTA系列的总策划Dan Houser

人们都说，GTA的架构是个开始，一种无限虚拟的开始。当然，人们也这样评价Wii的体感方式，但我更对前者感兴趣。比起在阳光明媚的客厅里打虚拟网球，我更乐意在黑暗的卧室里展开枪战。P

黑手党II
Mafia II

游戏类型：动作
制作：2K Games　**发行**：2K Czech
上市日期：2008年第四季度
推荐度：★★★★★

还记得失落天堂吗？

乘着GTA4在次世代游戏平台上刮过的旋风，你会发现2008年是一个所谓的“自由形态”动作游戏繁荣的一年。至少，夏天的《黑街圣徒2》（Saints Row 2）会是另一个重量级的作品。在这些仿照GTA系列为主要游戏方式的新作中，有一款注定无法被磨灭，哪怕它的前作已经发售了6年。当你听到“黑手党”这个响亮的名字，你的脑海中或许还能像过电影一样回忆起它的片段。


帝国城的华美已经跃然纸上

是的，Thomas Angelo的故事有了一个续集，只是它的舞台从失落天堂搬到了帝国城（Empire City）。

复古的黑帮传奇 黑手党II 全面前瞻

■晶合实验室　大漠小虾

三大黑道家族的冲突，3个帮派小人物的友谊。

这是20世纪40年代的帝国城。二战刚刚落下帷幕，Clemente、Vinci和Falconi三大家族把持着黑道上的一切。当然，每个家族都有自己的行事原则，都视对方为眼中钉。我们的主角Vito，一个小混混，和他的两位伙伴卷入了帝国城的地下罪恶，他正幻想着从一个小瘪三爬到老大的位置上。

维托·斯卡莱塔 Vito Scaletta

Vito出生在帝国城一个贫寒的家庭，作为一名西西里人后裔，他从小就渴望成就一番事业，而不是像他的父亲那样碌碌无为。他因为参军而避免了因抢劫罪入狱，战后，他渴望更好的生活，他的伙伴们也伸出了援手。

亨利·托马西诺 Henry Tomasino

与Vito和Joe不同，Henry早就是黑帮里的行家里手了。不清楚为什么这样一个有经验的黑手党徒会跟一些街头小混混（至少目前来看）搞在一起。是关照？是导师？还是仅仅在监视他们呢？Henry的身份似乎远不是那么简单。

乔伊·巴巴罗 Joe Barbaro

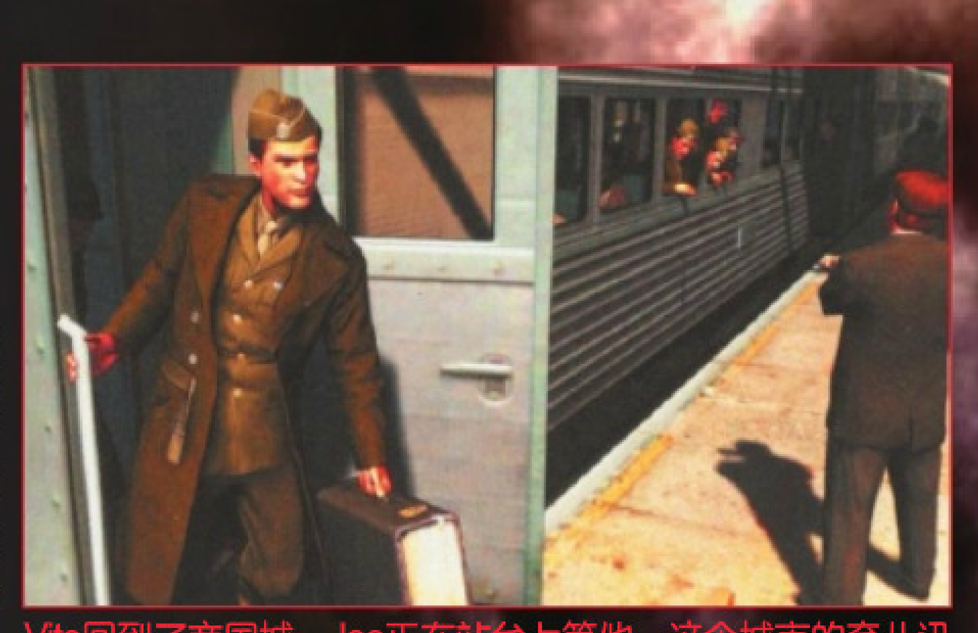
Joe是Vito亲密的朋友，这种牢不可破的友谊从他们还小的时候就开始形成了。Vito去打德国鬼子时，Joe正在自己的“组织”里大显身手。当Vito复员以后，Joe也是他进入地下犯罪集团的介绍人。毫无疑问，Joe也是Vito最忠实的帮手。他们两个人将是这一次故事的主角。

欢迎来到帝国城……

就像所有黑帮电影喜欢描述的那样，帝国城是一座繁华的都市。这座城市将有《黑手党》初代里的失落天堂两倍那么大，也有人说它没有前作那么大，但不管怎么说，这个城市的精细程度已经提升了一个等级。和GTA4一样，2K Czech相信一个大而无当的城市是毫无吸引力的。他们制作了大量精致的室内场景、设计了许多有生气的NPC：每个NPC都有复杂的行为表现，他们可能在路上悠闲地抽烟、看报或是等公车，就像一个真实的城市那样。但和GTA等许多类似的游戏不同，《黑手党》的城市区域是没有限制的。游戏一开始，你就可以自由地在这个城市里游荡。城市中有很多具有特色的街区：中国城、小意大利或是海港区，每个地方都与众不同。总之，这座城市是纽约和旧金山的结合体，随着故事的发展，它将呈现出浓郁的20世纪50年代风情。



2K Czech为游戏做了一个新的图像引擎。他们说，它至少已经达到了《孤岛危机》的水准。比起前作，这是一个更大的无缝连接的世界



Vito回到了帝国城，Joe正在站台上等他，这个城市的弃儿迅速地重新融入了社会

关于帝国城

★ 和失落天堂一样，帝国城是个有王法的地方。如果你闯红灯，警察仍然会找你的麻烦，只是他们不再像以前那么敏感。

★ 帝国城里常见的门面是加油站和餐馆。你的汽车需要中途加油，你必须吃点热狗或是喝点咖啡以便保持体力。

★ 当你是个有钱人时，你可以在帝国城中置业，以便放置你的私有财产或是劫掠而来的战利品。

全新的黑帮生涯，新加入的行为方式！

大多数时候，你的行为方式和前作没有什么不同。你必须小心翼翼地躲避警察，然后为你的帮派做事。游戏的操作界面上会出现两个明确的指示：家族声望值和警察通缉度——差不多就像你在GTA4里可以培养和NPC的好感度。家族声望值和你在帮派里的威望有关，可能某些情节需要你的声望达到一定程度才能够开启；警察通缉度意味着，如果你总是四处惹事，走在街上会有很大的麻烦。当然，如果你被警察追赶，可以去服装店里换一身行头，甩掉跟踪的人。





杀人越货的事还得做，可如果你惹毛了警察，可能就没法大摇大摆地在街上晃了

帝国城的细节处理

★ 和GTA4中可以看电视一样，你在《黑手党Ⅱ》里可以听广播，有时里面会有一些有价值的情报。

★ 帝国城是一个真实的世界。这表示帝国城不只有你一个藐视法律的人，走在路上，你甚至可能看到警察在抓其他坏人。

★ 你碰到的每个人都有不同的能力。当你碰到一个胖警察时，你甚至可以更快地摆脱他。

不要忘记，《黑手党Ⅱ》是一个以车为中心的游戏。这一次，2K Czech给帝国城设计了50多种上世纪50年代常见的车型。可能由于授权的原因，其中没有真实车型存在，但你能从中看到很多名车的影子。汽车的细节看起来很丰富，每辆车的前、后盖都可以打开，后备箱里可以放东西（比如藏尸体或是放置任务里要用到的武器）。



这些车子的性能比30年代已经有了相当的提升，同时外形上也又不乏古典主义风范。不知新作中是否会像前作一样，开辟一个专门的汽车博物馆



50年代名车荟萃



钱开始在游戏中占有重要的地位，你将有大量的机会把手里的钱财挥霍掉，而不是像GTA4里那样无处消费。任务是最常见的赚钱方式，此外你可以从路人身上偷或抢——当然你会碰到大款或穷鬼

在剧情的某些关键点，你需要作出自己的选择。这不像GTA里选择和谁做朋友那么简单，而是会改变故事以后的发展。2K Czech说，这会是一个多结局的游戏，而且看起来结局还非常多

战斗方式的微调

战斗依旧是很频繁的。当你面对敌人或警察时，可以利用一个简便的掩护功能。你可以盲射或是躲在墙壁等掩体后面射击，无疑它会让你的战斗更有安全感。当然，这看起来和GTA4里的一些细节很相似。有两点是很有意思的：首先，游戏里的大部分物品都是可以被打坏的，所以一个空汽油桶或是一面薄薄的墙壁不会让你撑太久，必须时常变换隐藏地点；其次，当你还是个小混混时，你的格斗技能可能比枪更有用。开发小组设计了一个可以升级的格斗系统，包括许多简单技能和组合技。平时你就可以去体育馆里学打拳，这在今后肯定是用得着的。



在公开的游戏画面中，有很多狭小空间里的枪战，这个时候掩护功能就变得非常体贴，也许其中会借鉴一些GTA4的设计方式

游戏里将会有很多需要两个人配合的战斗：Joe负责开车、Vito负责扫射，或者相反。如果你开的是一辆敞篷车，也许战斗会更简单一些



车门上的弹孔不仅仅是个弹孔而已，那些子弹早就射进了驾驶者的身体。总之，你可以用重型武器直接轰透这些不太结实的掩体



得到一辆车有很多办法，如果你不喜欢这些老爷车，或懒得半道上去加油，那么和GTA4一样，也有满大街的出租车供你差遣

重点依旧在车子上！

就像前作一样，《黑手党 II》里有大量的偷窃、枪战和高速驾驶的环节——你要玩转这个游戏，重点依旧在车子上，虽然你和车子的关系会有点不同。Tommy Angelo的举动看起来很原始，要么破窗而入、要么拦路抢劫。但是这一次，游戏的制作人Daniel Vavra说，玩家可以用多种方式来得到车子。“你必须打碎车窗才能得到这辆车的办法已经不灵了，取而代之的是我们认为不会中断游戏流程感，同时还会增加游戏乐趣的设计。”这意味着你可以通过撬锁或是寻找钥匙得到某些车辆。总之，把人踢出车子然后开走的办法已经行不通了。



《黑手党》的赛车关卡依旧让人记忆犹新，续作里也少不了这样的场面

Daniel Vavra，制作人访谈

Daniel Vavra是《黑手党》开发团队的领袖，这个很有型的家伙创作了剧本并“导演”了整部游戏的电影过场部分。

Q： 为什么故事会发生在20世纪50年代？

A： 这是一个纯朴的年代，是对另一个时代顺其自然的继承。经历了30年代末、40年代初的战争，有什么新事物出现呢？其实变化并不那么明显。我们需要这样一个纯朴的年代，它会有一些不同，但游戏中的调调没有太大改变。

Q： 这样会不会变成了简单的重复？

A： 你知道，同类的游戏、电影有很多，大多都是建立在真实事件和生活的基础上。如果新作与它们有什么相似之处也在情理之中，因为它们都来自生活。可能游戏中的情节看起来会有些眼熟，但我们已经在避免这种情况的发生。当然，我们很难避免这种情况的发生。事实上，黑帮题材可以发挥的空间有限。如果一部两小时的黑帮片有一个亮点，那么这款25个小时的游戏就得有10个亮点，我们很难保证这10个亮点不与之前的那些重合。

Q： 可以谈谈主角的设计么？

A： 他很年轻，游戏开始时甚至不到20岁。他是一个怎样的人？其实就像他看上去那样。他不是一个自甘堕落的人，也不像他的同伙那样残忍。他出生在那样的环境里，但是他的人生目标只是让自己过得更好，因此我们让他成为一个和蔼的人。我们不想让每个看过剧本的人都觉得他很暴虐，事实上，Vito的朋友Joe更像是这样的人。我们有很多重要的角色，他们具有不同的性格。但我们不想让主角过于个性化，因为不是每个人都喜欢按照极端的游戏路线前进。我们试图让他开始时更中性一些，至于他以后变成什么样子，可以让玩家自己去选择。

“这是一部可以玩的电影，一个线性、极端故事性的游戏，还有一些严肃的成熟的思考。”



昏黄的灯光总会勾起人们一些回忆，这出复古的黑帮传奇已经酝酿6年，值得期待

Q：《黑手党》是一款非常电影化的游戏，那么《黑手党II》呢？

A： 这是一部可以玩的电影，一个线性、极端故事性的游戏，还有一些严肃的成熟的思考。这种思考比同类游戏都要多，也多过《黑手党》。

尽管宣布了PS3和Xbox 360版本，但是游戏的发行商宣称，PC才是这款游戏的主要平台。GTA和《黑手党》系列，一个是刺激火爆的黑帮动作大片，一个是带有夕阳色彩、值得你去慢慢回味的老电影。现在它们的新作依旧保持了这种风格，尽管某种程度上它们变得更为相似。当年末GTA4的热度慢慢退却时，又有一出好戏要上演了。P

帝国——全面战争
Empires: Total War

策略	制作：Creative Assembly	发售日期：2008年第四季度
	发行：世嘉	推荐度：★★★★

■ 江苏 防弹手柄


法军对英军战舰实施接近登船肉搏

继日本战国、古罗马、中世纪时期之后，《全面战争》系列的时间线终于来到了人类告别宗教、君主专制束缚的黄金时代。18至19世纪，人文精神的兴起让自然科学、社会科学一日千里的发展，航海技术的大进步，使得霸权主义者在地球另一端的开疆扩土成为可能。科技的进步让战争的模式也发生了翻天覆地的变化，也让升级后的战争更具毁灭性。这一切都将在《帝国——全面战争》（以下简称ETW）中上演。本刊在去年对该作的前瞻中，获知海战、以火器为主角的陆战和全球殖民战争是其三大卖点。近日，制作人詹姆斯·鲁索（James Russell）在访谈中，对在上届莱比锡游戏展上宣传的概念作了进一步说明。

时间、地点

ETW的时间线为18至19世纪，同样以200回合为流程时间（每回合改为半年）。在《中世纪2——全面战争》中，为了提前将热兵器引入中世纪战争，不少玩家修改了火药事件出现的限制回合数。詹姆斯·鲁索表示，ETW中将对科技发明的出现条件不做时间上的限制，发展水平决定玩家是否能够脱离真实历史的限制，超前获得新的军事、经济技术。ETW中登场的科技种类将不局限于这一百年间的发明创造，玩家可以使用很多属于19世纪的科技，如火车、机枪、蒸汽铁甲战舰等。

全球殖民战争的主题，让“全战”系列的版图第一次超过了传统的欧洲、中东范围，扩展到了全世界。新增加的战争区域包括印度（这是远东地区唯一可供殖民的区域，其他国家均不显示）和美洲大陆。每个区域的派系都有自己的任务：大英帝国需要保持对印度的控制权，并应对荷兰、法国在欧洲的扩张；美洲殖民地则要将英国人驱逐出这片实施暴君统治的大陆；如日中天的法国希望通过战争来获得欧洲霸权，并在新大陆中继续同宿敌的较量。

版图的扩大，让本作的内政管理难度加大，因此制作组对沿用长达8年之久的内政系统进行了改进。如招募军队的设计，在前作中短时间内组建一支军队，需要在不同区域的城堡中训练，然后再从不同方向汇聚到前线城市，至少要使用5回合左右的时间才能获得一支满编的高质量军队，对于全球版图下的“世界大战”而言，这种效率是难以令玩家满意的。本作中的招募由新单位——将军完成。其招募方式类似于《中世纪2》中的雇佣兵，招募到的兵种、数量是由所在区域内城市的多少和兵营的种类决定的；同时，将军的属性也会影响到招募兵员的数量，比如一个骑兵战专家可以获得附加骑兵部队的奖励。

同《中世纪2》相比，本作中不同地区的特色将更为明显。在游戏早期占领美洲的土地，给玩家带来的经济收入是极少的，对基础设施的内政投入也会让宗主国的日常开支陷入赤字的窘境。但随着时代的发展，欧洲移民的大量涌入会让美洲城镇拥有超过欧洲数倍的发展速度，早期对贸易港口的投资也会让中后期的宗主国受益匪浅。欧洲大陆上的争霸战将受到文化、民族等因素的制约，使用法兰西的玩家攻下伦敦并不是一件难事，但如何应对接下来层出不穷的叛乱将让玩家疲于奔命。而普鲁士攻下其他德意志城邦之后不会面临这一难题。ETW引入并发扬了《中世纪2——王国》中“英伦霸主”战役“文化指数”的设计，在没有实现文化侵略之前攻击并占领另一个欧洲国家是非常困难的事情。在欧洲大陆，利用内政系统在谈判桌上进行的“战争”，将代替传统刀兵相见下的血肉搏杀。


风帆的完好度将决定船只的机动力

政治层面上的国家管理

尽管CA一直将“全战”标榜为“即时策略”游戏，但最令玩家津津乐道的还是游戏的内政系统。ETW第一次引入了政治层面上的国家管理机制。

在游戏开始时，玩家可以对扮演派系的政体进行选择。君主专制会让领土上的民众变得易于管理，税收、募兵等操作的限制较少，代价是国家发展和科技进步速度的下降，此外，殖民地民众也更容易叛乱。共和政体下国家的创新发展较快，但民众会对影响他们生活的政治议题（增加税收和军费）反应激烈。君主立宪体制可以拥有君主专制的权威性和民主制的创新性，但首相（其地位类似于《中世纪2》中的教皇）可能会反对君主所制定的政策。无论何种政体，税收、对外战争和殖民地政策是影响民众满意度的三大因素。宗教在本作中的作用将大为下降，不再是影响民众欢乐度的最直接因素，但在殖民地战争中，它依然可以对战后局势的稳定发挥影响。

在ETW所表现的这段历史时期内，科技成为人类进步的推进力。本作加入的复杂科技树概括起来由如下3个方面构成：陆战科技、海战科技和生产科技。其中战争科技对战场形态的影响是最大的，拥有某一科技的士兵将获得更强的战斗力。



甲板上的火枪兵严阵以待

同这一时期陆战类似的是，线形射击也是海战的主要战术

火器主导的地面战场

同以往“全战”系列作品不同的是，ETW将带给我们一个全新的由火器主导的战场。火枪兵在本作中可以在线形（最大化发挥火力优势）、疏散（用于躲避炮兵袭击）和密集（用于抵挡骑兵冲击）3种阵形之间进行自由切换，而不是前作中用鼠标来手动操作阵形。



船只的战斗力不但取决于武器，更重要的因素是人

新军事科技的研发，将导致同一兵种的战斗力发生翻天覆地的变化。如刺刀这种看似不重要的附加装备，没有刺刀的火枪兵即使以密集阵形也无法抵挡骑兵的冲击。但在枪管下方加装刺刀后，火枪兵就可以形成一个密不透风的刺猬阵，即便是最精锐的法国胸甲骑兵都会撞得头破血流。中世纪的欧洲骑士，经常以下马作战的方式来增加阵形的防御力，所以在《中世纪2》中登场了大量的步行重甲骑士单位，但他们无法像真实历史中那样，在战术需要时上马对敌实施突击。在ETW中，龙骑士（骑马火枪手）在获得马鞍枪套技术后，可以在骑兵状态下携带一支步兵用火枪，然后在下马状态下以精锐火枪手的面目登场，在敌溃散之后上马使用短管火枪进行追击。笨重的大炮经过马拉运输的改造，可以在战场上实施快速机动，随时对敌人阵形的薄弱点进行打击。

汹涌波涛中的厮杀

在本作早期的宣传中，完全直观化的海战成为最大的卖点。ETW中，双方玩家最多可以同时控制20支不同种类、吨位的舰船，在波涛汹涌的大洋上厮杀。同陆战中以团队方式控制一群士兵不同的是，海战中玩家可以对战舰个体进行细致入微的控制。

本作的海战不仅仅是操作船只，还涉及到对船员的控制。詹姆斯·鲁索将游戏中的海战比喻为“数个移动城堡之间的攻防战”，在控制船只航行、保持舰队始终以一线纵列队形进行集中射击的同时，玩家还要对甲板上火枪兵、炮兵和水手的战斗位置随时进行调整。船只的战斗力是动态的，它的基础是战舰所装备的火炮数量，但最终还是由船员的数量来决定。一艘遍布巨炮但甲板上只有少量炮手的战舰，除了成为漂浮的活靶以外，并不可能对战斗的进程产生任何影响。

由于这种动态的海战单位战斗力特点，赢得一场海战的胜利可以以杀伤船员、攻击船身或攻击桅杆以瘫痪其机动力3种方式进行。使用何种方式，取决于玩家的战术需要。如应对一艘船员充足、火力强劲的战舰，玩家所要做的是尽快使其沉没；而面对人员不足的战舰时，发射开花弹以杀伤其甲板上人员，然后对其实施占领是最好的选择。P



日不落帝国的辉煌，就是靠大型帆船和火药铸就的



Shattered Suns 破碎恒星

■ 江苏 老黑

即时战略	制作：Clear Crown	发售日期：2008年6月1日
	发行：Clear Crown	推荐度：★★★

Relic在1999年发行的太空即时战略游戏《家园》，是第一款提供全方位视角转换以及自由部署单位，完全脱离传统RTS游戏平面操控模式的3D即时战略游戏。小到卫星探测器，大到母舰这样的战斗单位，都可以通过一套完美的三维坐标、操控系统实现协同作战。这种以往只能在科幻电影和小说中才能领略到的全景式太空史诗战役，后来成为RTS游戏制作者追求的目标。近期大受好评的《太阳帝国之原罪》（Sins of a Solar Empire），更是将星际战争的内涵向一个星际帝国的运营层面扩展。如果你是这类游戏的狂热爱好者，那么由Clear Crown制作的《破碎恒星》（Shattered Suns，以下简称SS）将是不可错过的一款佳作。

不沉的母舰

在《家园》系列中，母舰不仅仅是玩家用于建造、维修单位的“老家”，它更是在广袤的太空中为敌我双方单位的三维坐标提供着参照物。在SS中，担任“母舰”的是一个完整的星球，玩家需要在星球上像传统RTS游戏那样建造采矿场、港口和命令中心。围绕星球飞行的有几颗类似月球那样的卫星，玩家可以在卫星上建造基地，这是SS最具策略性的一项游戏内容。

不同卫星的大小、运行速度和轨道都是不一样的。围绕赤道飞行的卫星适合建造武装防御基地，这样在面临敌人进攻时，卫星可以在飞行到星球正面时充当固定的炮台来攻击敌人；而一旦飞行到星球的背面时，显然是无法发挥任何作用的。因此飞行速度越快的卫星，越适合充当炮台使用。而那些体积巨大、飞行速度缓慢的卫星，则适合充当舰队的盾牌，阻挡敌对舰队激光、太空鱼雷的直接攻击，让藏身其后的友军飞行器能够安全地接近敌人。在遭遇战模式下，双方玩家都是以一个行星为基础相互攻防，因此必须计算好卫星的轨道，利用时间差来抓住时机攻击敌人星球上的重要设施。

这种画风怕是会让人在点选单位时花眼

卫星对于SS的战略性极其重要

自由搭配的舰队

和传统RTS游戏最大的不同在于，SS中不提供任何设计好的单位供玩家建造。游戏中只存在小型战斗飞行器和小、中、大、巨4种型号的战舰躯壳，如同汽车底盘一样，在它上面实现各种功能，完全取决于玩家的搭配。



拥有4座主炮台的太空战列舰

由于一套平衡系统的存在，玩家不可能组合出火力强劲、护盾坚固、速度超群、机动力优秀的无敌战舰。战舰的各项性能相互影响，其能量是恒定的。如果玩家加强火力，安装有大量的激光炮，那么就会影响到护盾发射器的效能，结果就是让战舰不堪一击；加大货舱容量，则会影响机动力；加强防御，则又会让战舰的火力发射速率、威力极速下降。设计好的战舰原型可以永久保存下来，供玩家量产。



小型飞行器的攻击力不容小觑

另一个和其他太空战略游戏不同的是，SS中并没有纯粹的采矿船。每艘舰只都具有一定的货舱容量，一支配备有轻火力、大货舱的舰队，在消灭敌人后可以就地将其太空残骸回收转化为资源使用。

游戏的战役模式并没有《太阳帝国原罪》或是《家园》那样的宏大剧情，玩家将以一个小型星际舰队司令的身份在太阳系中游荡，帮助其他殖民地居民打击海盗，或者杀人越货、无恶不作，在不断的战斗中提升舰队的实力。P



空战模拟	制作：Ubi	发售日期：2008年第三季度
	发行：Ubi	推荐度：★★★★

2008年初，Ubi宣布“汤姆·克兰西（Tom Clancy）”的相关版权已经被买断。这意味着他们将永久性地掌握这一品牌的所有权，且今后无需再为相关游戏的推出支付给这位军事惊险小说大师任何版权费。克兰西品牌游戏的内容，也在从传统的战术射击和谍报游戏领域向全新的方向拓展。HAWX（High Altitude Warfare，高空战斗）已经说明了这个全新的“克兰西”分支将会把着眼点放于何处。

汤姆·克兰西的鹰击长空

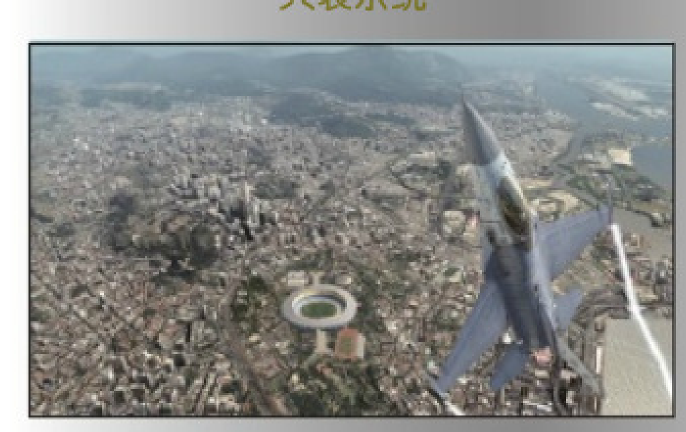
□ 江苏 防弹手柄

有助手的空战模拟

空战模拟游戏对于普通玩家的门槛是极高的，对于没有任何飞行常识的人而言，在这类游戏中“莫名其妙”地坠毁是家常便饭。在HAWX中加入的辅助模式，将帮助任何一个从来没接触过空战游戏的人成长为顶天立地的空中霸主。

辅助模式的最基本功能，是防止低空操作不当而造成的坠毁，以及由于玩家违背常识的机动而带来的失速现象。在战斗层面上，它可以分析当前的态势，并对敌人的下一步行动做出预测，引导玩家做出正确的机动动作。如在被防空导弹追击的过程中，系统可以提示玩家如何实现过载连续规避机动；在干扰诱饵充足的情况下，还会有如何以主动方式消除导弹威胁的操作提示。在辅助系统工作的时候，屏幕右上方会出现一个画中画，机体做出的任何动作，都可以在这个窗口中以第三人称视角呈现给玩家。在熟悉操作后，玩家可以关闭辅助模式，从而体验一名真正王牌飞行员的风采。


HAWX中有同《皇牌空战》类似的特殊兵装系统


游戏的地图全部由现实卫星图片打造而成

尽管有僚机系统，但在本作的大多数关卡中，玩家都将单机作战。HAWX参考了NAMCO《皇牌空战》系列的“特殊兵装”系统，根据任务的完成度和空战数据，玩家将获得一定数量的经验值，用于解锁各种威力极强的高科技武器。

近未来全球冲突

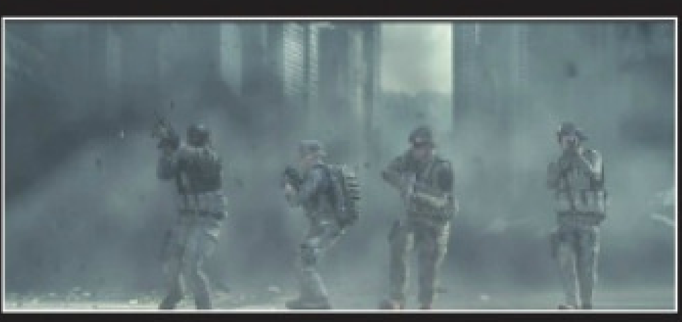
克兰西品牌游戏作品中都习惯将背景设定在近未来，随着旗下系列产品线的日益成熟，它们在世界观上也相互影响。HAWX的故事发生在《幽灵行动——尖峰战士2》到《末日战争》两款游戏之间的这段时间。随着美国不断对外输出武力，那些协助正规军甚至代替正规军职能进行代理人战争的PMC（私人军事公司）在全球各地兴起，这些没有政府约束的武装力量很快就让世界陷入分崩离析的状态。玩家将扮演一名美军退役飞行员，加入到一个同美国政府合作的PMC中。在游戏的前半部分，将以小规模的空空、空地战斗，来让玩家体验PMC的壮大过程；而在游戏的后半段，玩家将在一场真正世界大战的背景下，驾驶战机于破碎的天空同敌人舍命搏杀。


AASM空地导弹

预告片中展示的“次世代”武器

现实性和未来性的统一，是克兰西作品的最大特色。在HAWX中同样出现了不少目前尚未投入现役的装备。仅在目前公布的CG预告片中，就出现了双座“阵风”战斗机、法国AASM模块化空地武器（用于攻击敌重装甲目标）、国际视景公司全息头盔瞄准镜（可让飞行员获得360度全方位视角，完全脱离座舱视角的限制）；此外，还有美军精英特种部队“幽灵”的登场。总制作人Elie Benhamou表示，HAWX同即将发售的《末日战争》关联极大，玩家将以飞行员的视角，来体验EndWar中的某些战役内容。P


私人军事武装也用上了第四代战斗机，看来HAWX中的PMC活得很滋润


幽灵部队的登场


双座“阵风”


国际视景公司全息头盔瞄准镜


锁定目标

New Release
上市游戏热报

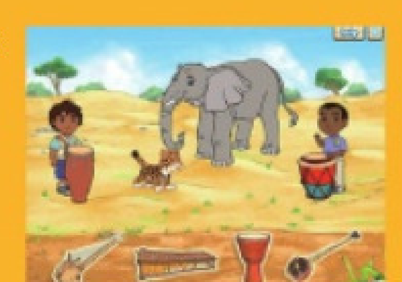
■ 晶合实验室 迟来

前言：本期我们推荐的作品是《侵略——统治欧洲》和《野生动物园大亨2——马场游乐园》。前者是一款难得的真实背景RTS游戏，让玩家能够更好体验战争的真实性；后者则在经营的基础上加入了马匹饲养的有趣成分，令人耳目一新。

野生动物救援队
Go Diego Go Safari Rescue

冒险
推荐度：70

这款游戏重新诠释了动物保护的概念——加入豹婴和救援团队，帮助新朋友解救动物，用魔术解救所有大象和其他非洲动物！击败邪恶魔术师，把黑白条还给斑马！



制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2008年4月4日

记忆过载
Overclocked

冒险
推荐度：75

本作着重刻画了精神疾病营造的诡异气氛。故事讲述了主人公到纽约为一桩案件提供精神病鉴定，挖掘5个在纽约各处发现的青年男女失去的记忆。

制作：House of Tales
发行：Lighthouse Interactive
上市日期：2008年4月12日

模拟航船2008——新海域
Ship Simulator 2008: New Horizons

模拟
推荐度：75

这是《模拟航船2008》的资料片，新增了更多船只、更多任务和自由航行的多人游戏模式，并提升了游戏画面。玩家将深切感受到各种船只的操控性。



制作：VSTEP
发行：Lighthouse Interactive
上市日期：2008年4月4日

澳大利亚动物园探索
Australia Zoo Quest

益智
推荐度：80

本游戏具有丰富的关卡，通过轻松的方式挑战你的智慧。每完成一关后可以解锁新的动物，你会得到奖励与照片等资料，帮助你了解更多的动物知识。



制作：DreamCatcher Interactive
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2008年4月12日

凌志ISF赛车
Lexus ISF Track Time

竞速
推荐度：80

作为品牌赛车的竞速游戏作品，本游戏着重为玩家提供真实汽车数据和体验。为了能够更好地体验本作的优势，强烈建议你使用方向盘来玩。



制作：ATARI
发行：ATARI
上市日期：2008年4月5日

推荐 野生动物园大亨2——马场游乐园
Wildlife Park 2: Horses

模拟经营
推荐度：85

本作把游戏重点放在了马匹及其动作操控上，玩家要精心饲养和调教这些马匹。除了农场管理的任务外，游戏还提供了很多冒险行动和特殊任务。



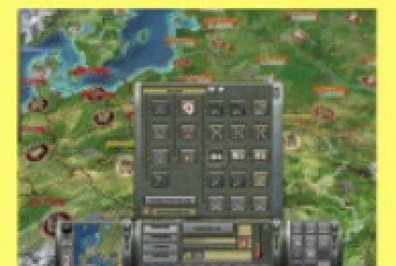
制作：Deep Silver
发行：Deep Silverl
上市日期：2008年4月14日



侵略——统治欧洲
Aggression: Reign over Europe

即时战略
推荐度：85

本作以欧洲大陆历史为背景进行开发，故事讲述了自一战爆发至冷战开始这几十年间欧洲大陆的战争历史。这是一款难得的真实背景的即时战略新作。



制作：Buka
发行：Playlogic
上市日期：2008年4月6日

13世纪的死亡与荣耀
XIII Century: Death or Glory

即时战略
推荐度：75

游戏带领玩家回到13世纪的欧洲，亲身体验多场历史知名战役。与大多即时战略游戏不同，本作没有备战过程，玩家可直接享受最纯粹的即时战争乐趣。



制作：OSW Games
发行：GamersGate
上市日期：2008年4月15日

十字军之王朝崛起
Crusaders Thy Kingdom Come

即时战略
推荐度：75

本作属于中世纪风格的即时战略游戏，讲述了教皇发动的圣战，玩家则是十字军的领导者。游戏过程中，你将体验冷兵器时代的战斗技巧。

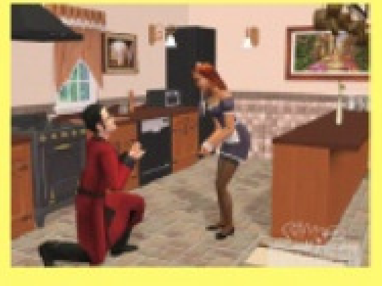


制作：Neocore
发行：Virgin Play
上市日期：2008年4月11日

模拟人生2——厨房与浴室
The Sims 2 Kitchen and Bath Interior Design

模拟
推荐度：80

厨房和浴室是享受人生乐趣的两大"圣地"，《模拟人生2——厨房与浴室》将添加许多新的厨房和浴室器具，玩家可以自由挑选来美化自己的厨房和浴室。



制作：Maxis
发行：美国艺电
上市日期：2008年4月15日



大哥你玩无双，你玩它有啥用啊！

■ 策划 本刊编辑部

屏幕上穿着性感丝质内衣的妲己姐姐在妖娆地跳舞，跟吕小强或者“我是希瑞”一样，这套动作姐姐每次出场时都要拿来秀秀。尽管这已经是第N次了，我仍然流着口水又看了一遍——好！真好，PC版的解析度就是高，感觉姐姐的身材比PS2版时又进步了。接下来我用服部半藏冲上去用一个EX3攻击打掉了姐姐70%的血，同时也冻住了她，然后继续一个EX3，姐姐的舞跳完后还没来得及站稳，就直接退场了。“没啥玩头了”，我琢磨着，除了远吕智，现在所有敌将几乎都是被秒杀的命。不过算算看，《无双大蛇》也消耗掉我50个小时以上的时间了。“算了，再练练庆次，看看他有什么特殊对话。”接着，新的屠杀又开始了……

回想起当初玩《真·三国无双2》时的快乐，有点恍若隔世的感觉。那真是一款绝对硬派的动作游戏！没那么多啰嗦的对话，也没那么多累赘的系统，但一场战斗下来可能打到你手心汗湿，两脚发软。在《无双大蛇》中我只有一次找到了类似的感觉，那就是刚装好游戏的第一场战斗，普通难度下蜀国第一关，我操作一穷二白的子龙不慎闯入曹仁的本阵，于是猩猩水鬼什么的一大帮家伙轰轰烈烈撵了出来，怎么跑也甩不掉，追杀我整整半张地图。那时我还不知道这个游戏中有什么“类型技巧”，硬是用普通+蓄力+无双救命的打法且战且退，在兜了半个地图后终于全歼敌人。之后我尝试杀进本阵单挑曹仁，可我发现枪戳在他身上就像是抓痒，我一度决心抓痒也要把他抓死，但最终我明白在他痒死之前我可能会先累死，所以我只好放弃了这个念头，灰溜溜从逃离点过关了。尽管没杀过曹仁，但这一关还是让我十分痛快。可惜的是，在发现了EX攻击和技能、武器收集之后，《大蛇无双》开始变成了一款互秒的游戏，我的注意力只好慢慢转移到剧情和角色上了。

“无双”到现在，它究竟应该得到怎样的评价？今天我们放弃啰里啰嗦地分析系统，研究“游戏性”的做法，一点从感性角度出发的评论可能能更好地让我们理解“无双”。首先出场的作者是yago，下面他所要说的话，就和“无双”一样既简单又暴力。

俗者之乐

■ 贵州 yago

无双者，何也？玩家老爷操纵的某三国英雄手持长枪巨斧往来于千军万马之中，一声大喝后全身金芒暴闪，但闻四周杂兵鬼哭狼嚎，不见英雄损失半根汗毛，发完飙喘口气，摆平云长再迎奉先，将那小强打下赤兔，蹂躏他一百遍啊一百遍！由光荣公司首创的无双系列动作游戏以三国题材起家，名声响彻家用机平台后，又将日本战国群雄也拉入无双大舞台，最新的《无双大蛇》干脆来了个时空穿越一锅烩，魔王远吕智丧心病狂蓄意破坏大好和谐局面，于是出现赵云同学带着真田幸村追打助纣为虐的妲己姐姐等感人场面。当大多数玩家尚在《无双大蛇》79名武将外加60关地图的豪华阵容中快意恩仇时，坊间却冒出若干“精英玩家”点评其为“脑残者游戏”，主要罪状罗列如下：画面不够精致，失败！剧情纯属胡编乱造，失败！道具系统毫无深度，失败中的失败！最惨的就是AI，那么多杂兵站在那里伸着脖子等你剁，被砍了不还手，哎，有没有搞错？居然那么多敌人不还手！有了领头的呐喊者，更多的口水勇士们蜂拥而上，一时间骂声此起彼伏，“割草游戏”“催眠神作”等头衔如雨点般落下。作为始于Playstation时代的无双忠实拥护



不“爽”不足以成“无双”



妲姐，你还是那么销魂



赵云与幸村的搭配既强大又吸引眼球

者，在下也不幸成为“精英玩家”们唾弃的脑残者之一，正要抱头鼠窜，仔细想想却又纳闷了，怎么骂无聊的人这么多，可无双系列作品的销量却始终坚挺呢？

要说这《真·三国无双》1997年推出第一代时简陋无比，从2代开始战场和道具都多了不少，赶上PS2新出江湖的东风很快红得一发不可收拾。那之前最热门的三国动作游戏应该是CAPCOM在街机平台上的《吞食天地2——赤壁之战》，老实说刚开始接触《真·三国无双》时还真有点《赤壁之战》3D强化版的感觉，一路砍杂兵最后收拾Boss。随着3代、4代以及各代猛将传行云流水般登场，这阵势是越闹越大，可骨子里的本质基本没变，说穿了就是让玩家扮演位三国武将冲锋陷阵，体验一把身怀万夫不当之勇的快感。为突出玩家在千军万马中来去自如的成就感，游戏里大多数杂兵的确是引颈就戮的呆鸟，消灭他们还真跟割草没两样，众英雄比的就是谁割得多谁割得快谁割得花样漂亮，《真·三国无双》是这样，《战国无双》也是这样，这《无双大蛇》还是这样。可要说这安排太假，那就有点不厚道了。绝大多数玩家闲了闷了只想找个简单游戏来开开心，他们对满世界装深沉的冗长故事和繁琐复杂的菜单界面没兴趣也没时间，上手简单玩起来过瘾就是他们唯一的要求，无双系列正是此类玩家理想的选择之一。

在长达11年的发展过程中，无双系列游戏很少有结构上的重大变革，这也是光荣公司小心谨慎的一贯传统，作为资深的企业经营者，没有谁敢大刀阔斧为一只还在下金蛋的母鸡修剪羽毛。与义愤填膺的无双怨灵众相比，《三国志》系列玩家们恐怕早已是泪流满面。无双依然吸引玩家的主要原因在于它紧紧抓住了动作游戏的精髓，华丽炫目的特技招式和力敌万人的成就感打造了一个尽管不那么真实但却充满魅力的热血战场，历经数代作品锤炼的操作手感早已进入炉火纯青的境界，加上高品质背景音乐的衬托，国人熟悉的三国英雄们纷纷从《三国志》里的平面头像图变成了活跃于沙场的3D猛将。你可以指责无双系列缺乏创新不思进取，但不可否认的是，这套11年前建立的系统直至今日仍对玩家具有强大的吸引力。从2代开始的无双每代正传发售后都能超越百万销量大关，最新登陆PS3和Xbox 360平台的《真三国无双5》截至今年4月中旬全球销量已突破80万套，攀上百万台阶指日可待。看来喜欢这种简单快乐的庸俗之辈不但不少，而且还在持续增加中。

正因为大多数人都是凡夫俗子，所以他们更渴望超越平凡的刺激体验，通过游戏实现这份心愿合情合理也不违法。往现实里说，那长坂坡的孤胆英雄也不是谁都能当的，真正的赵云除了骁勇过人外更多应该是运气好，别说万夫不挡，来十个曹军的强弩手收拾他都绰绰有余，您还别信罗贯中吹的什么曹操爱惜子龙勇武不忍加害的鬼话。往游戏里说，要什么都跟真的一样，那还有什么必要玩游戏？在游戏的虚拟世界里，逼真是个褒义词，但完全的真实则意味着失败。娱乐的时候不尽情放松休闲，老惦记着较真，玩游戏非得让一群NPC虐待自己，看个《见龙卸甲》也当成史实纪录片来评说真伪，这样的人如果不是成心想显摆自己那点学问就是实实在在找罪受。游戏是什么？是拿来找乐子的东西！你如果觉得开心那就是最好的。无双只有单调的砍刹？暴雪的《暗黑破坏神》难道不是这样？我一直相信，快乐没有高低贵贱之分，研究量子物理学的教授同样可能钟情于无双游戏，他在达成千人斩目标时的快感和普通玩家未必会有什么区别。说起鄙视《无双大蛇》的“精英玩家”们，玩了个不亦乐乎之后再来骂其“缺乏游戏性”，这就叫吃饱了打厨子，着实有些不大厚道。

有人赞，有人骂，更多的人在玩。俗者之乐，无敌于世间。P

无双之死

■北京 北四环寻事员

小明具备一切阳光宅男的典型特征：有一份中等收入的工作，没有女朋友，有着善意、内敛的笑容，经常会有一些陌生的外地游客找他问路，他总是不厌其烦，小明觉得，力所能及去帮助别人是最快乐的。同时，小明对一切暴力的事件和不文明的行为深恶痛绝，比如在公共场所吸烟、吐痰，肆无忌惮地大声接听手机，这些都让小明心情非常糟糕。尤其是那个顶头上司，销售总监的丑恶嘴脸，总让他想起董卓——一个可以在游戏里蹦来蹦去的胖子。几年前，一款《真·三国无双》的游戏，成为他在虚拟世界中的唯一支柱。在他的游戏经历里，真正能够表现出三国格斗精髓的游戏有两款，一款是街机上的《吞食天地2——赤壁之战》，另一款就是《真·三国无双》。这对于长期习惯在电脑前点击鼠标来体验策略类三国游戏的他而言，《真·三国无双2》的出现，让他有了眼前一亮的感觉，冲入敌阵，通过连续技和无双乱舞迅速达成百人斩乃至千人斩，不断强化的武器和道具，让喜爱三国历史的他血脉贲张，沉迷在这款游戏中不能自拔，“这不正是我心目中完美的三国格斗游戏吗？”几年前，小明说道。

在随后的几年中，每一款被冠以“无双”名称的游戏，他都会悉数购买收藏，并将游戏深入打穿。小明对这款由光荣公司开发的“快餐游戏”最吸引他的几个特点进行了总结，首先，游戏极大满足了玩家在战场上的杀戮欲，这同枪战游戏中尸体被肢解、血肉四溅的感觉不同，武器越强大，同屏的人数越多，通过招式间的格斗“清屏”所带来的成就感就越强。小明最喜欢的人物是吕布，他觉得设计者把这样一个人物设计得如此强大，完全是为了照顾他这样的游戏菜鸟，每当他操控着吕奉先，一路C3趟下去，如同散步一样将敌军Boss击破时；每当通过不断循环的战斗满足条件，获得绝影蹬，马超变成马上超人后，诸如此类被冠以“不讲理”的设计，再配合生动的音效，极易上手的设计，他感觉一天的不快都在游戏中得以宣泄。这款游戏的包容性也很强，夸张的激光战士孔明、满屏幕乱跑的孙尚香和貂蝉以及变态的暴力美

很早以前就有人说无双系列是女性化的游戏，喜爱“无双”的女性玩家是绝对不可忽视的群体，原因基本可以归结为“无双系列里有各色帅哥，不管MM喜欢哪种类型都能找到所爱”。这话说起来虽然简单，但是个日式游戏里都有帅哥，能做到“无双”这样的程度，就是光荣的本事了。现在的无双与其说是体现三国英雄征战的战场，不如说是披着三国外衣的日式偶像剧，光荣在角色塑造和关系设定上下了大量功夫，让一切看起来都很美很时尚。《无双大蛇》里不仅充斥着偶像剧似的台词和剧情，还有大量符合年轻玩家的恶趣味设定。萝莉大小乔和人妖张姐姐早已是过去式，这次有了将三国和战国角色扎堆在一起的机会，孙尚香与稻姬、石田三成与曹丕，这些绝妙的搭配更足以让喜好百合的宅男和认为宇宙万物皆可攻受的同人女们激动到双眼放光。下面请出一位无双系列的忠实女玩家，从她的文章中你也许可以读出从未发现过的无双魅力。顺带说一下，下文的附图都是作者与其好友们亲自演出的Cosplay，真正的爱，也许就来自于这样的身体力行。

无双系列，穿越时空的魅力？！

■ 浙江 lulu24

从最初的街机到如今的次世代，日本光荣公司的无双系列早已成为电玩圈内家喻户晓的一棵常青树，《三国无双》《战国无双》《无双大蛇》……被玩家们又爱又恨地“昵称”为骗钱系列。如今这世道，谁对钞票都很精明，能让一众玩家心甘情愿从口袋里掏钱奉上，迟迟不见新作时，甚至有人高呼“我想被光荣骗钱”，无双的魅力究竟在哪里？

三国英豪 无双史诗

严格意义上的三国史不过短短数十年，期间英雄辈出，素来是文人墨客吟咏追思甚至YY的对象，四大名著之一的《三国演义》更是影响深远。本人身居东吴故地，视曹操为偶像，对演义中尊蜀贬魏轻东吴的做法耿耿于怀，每次玩PC上的《三国志》，第一个灭的势力必是刘大耳。无奈，光荣《三国志》系列中剧情和台词基本通用，绝大多数武将缺乏个性，虽然可以全盘掌控局势，带入感却总嫌不够。一句话：不爽！

就在这时，我偶然发现了《真·三国无双》这个游戏。漂亮少女大小乔、冷艳高傲的甄姬、英姿飒爽的孙策、俊美少年陆逊……Loli、御姐、正太、伪娘，一个都不少。在玩家看来，怎一个萌字了得！口说无凭，附上几张还原度颇高的COS照，虫子、阿萌、Luise三位Coser演绎的赵云、周瑜、貂蝉，把华美人设表现得淋漓尽致。系统和人设一样出彩，简单的操作、自由的难度，就连我这个多次被小学生击败的游戏“糕手”，也能一骑当千。


赵云(Coser-虫子)

左右历史，从来都是少数人的专利。在《三国无双》游戏中，玩家却可以轻而易举地让历史风向改变，让读史书时的怨念成为现实。联军火烧赤壁，可以提前把诸葛亮解决，识破黄盖的火计；关羽水淹七军，也能及时阻止其计谋，让部将全身而退。更重要的是，这一切都是你亲手完成的——对于一个历史Fans来说，还有比这更难以抗拒的诱惑吗？

无双游戏另一个魅力点在于收集和养成要素，就这一点而言，它堪称一个单机版泡菜网游。刚开始游戏的时候，所有人都很弱，几乎不堪一击，招式技能也不全，俗称“白板”。随着玩家游戏时间增加，武将的攻防各项数值越来越高，一旦达成条件，还能获得相应的装备道具、特殊武器，成就感随之大幅度Up。

玩无双素来是件赏心悦目事，一面使用心爱的角色上阵杀敌，一面看着画面右下角的K.O.数



学，满足了绝大多数恶趣味玩家的心理需求。

随着时间的推移，在游戏中获得乐趣越来越少，小明开始质疑，无双的单一模式成为制约其发展的一大瓶颈，他认为网络上某代比某某代更真实，某作比某某作更全面的观点都仅仅是对游戏更完善的争论，而不是质变。关卡剧情的重复，也让他在选择武将的时候缺乏动力，杀小兵→杀据点兵长→单挑武将；普通攻击→蓄力攻击→无双乱舞等一成不变的模式设计，最后沦为小明在游戏中上场直奔Boss武将，“一骑当千”，沦为时间越长，乐趣越单一。尽管在5代中，武将可以像劳拉一样游泳、借助建筑物攀爬，在某种程度上增加了空间感，但是，他设想的无双应该是《封神榜无双》和《水浒传无双》，雷震子和杨戬在空间的战斗，将把游戏的战场真正引入三维，而不是地面上的同屏最大人数的割草或者是“电风扇切菜”。单一的作战模式、缺乏完整的递进式的游戏性，他觉得在利益的驱动下，所有的猛将传、帝国、大蛇、三国人物、日本战国人物，乃至机器人、孙悟空，都可以多机种无双化，这些不过是制作公司换了一个3D人物模型的赚钱工具而已，让这个喜欢通过朋友从海外购买正版游戏的玩家已经不堪重负。

吕布的战斗就如同散步一般随意

“这个游戏太妖了”，小明忿忿不平地说，他很想拿手中的烟头去烫屏幕中那些被严重歪曲的脸孔——人妖、暴力男、萝莉们，可惜，他不抽烟，也很少喝酒。他一度很爱这个制作公司，但现在，缺乏创新的游戏模式让小明们一次次失望。

2008年的春天小明辞去了厌烦的销售工作。小明已经好几个月没刮胡子了，他把王小波的小说《寻找无双》以及那些《真·三国无双》的光盘一同踩在脚下，连同那条2个月没洗的牛仔裤，一并扔出了屋外。P

一个劲往上翻。达成千人斩，被称赞为“三国无双”，顿时生出一番睥睨天下的豪气，禁不住在电视机前跟着武将高声大叫：“敌将！討ち取ったり！”当然，如果敌将正是自己所爱，我也会不无邪恶地将这句话念成：“敌羞，我即脱他衣～”

战国风云 侠骨柔情

与三国相比，日本战国时代的格局其实要小很多，被称为日本史上最大规模战役的关原之战，双方参战人数加起来，还不如赤壁之战时曹操的南下大军。参战人数仅为几百人的小型战斗更是主流，论其规模，仅相当于中国农村过去常见的械斗。于是乎，有人辛辣地把这段历史说成“一群乡长之间的战争”。

这样一段历史，一旦到了《战国无双》当中，却陡然变成了另一种风貌：人人都有自己战斗的理由，人人都有自己不得不说的故事。无双系列特产的俊男美女自不在话下，难得的是个性鲜明，感人至深。当真田幸村在大阪夏之阵奋战至死，当战国第一美女与心爱之人阴阳两隔，屏幕前的玩家又有几人能不为之动容？与《三国无双》相比，《战国无双》系列的刻画更为细腻，在史料的基础上发挥出了个性，人物的性格也不再是静止的平面图，而是随着战斗的进行，有所成长、有所收获。


周瑜(Coser-阿萌)

就拿《战国无双2》中最受瞩目的新人物石田三成来说吧，据史料记载，此人傲慢固执，胜少败多，是个恶评如潮的内政型官员。但在游戏中，傲慢成了清高，固执成了坚持，他被塑造成一个忠诚、正直的傲娇系人物（编者按：傲娇是一种新型萌属性，表现为平时对人态度横蛮傲气，而在某特定场合或和某特定人物在一起时就会表现得娇滴滴），再加上漂亮脸蛋和辛辣言辞，一出场就萌翻了大票玩家。随着游戏进行，最初不肯对任何事情妥协的三成，渐渐有了同伴、有了目标，性格也一点点成熟起来。结局动画中，他甚至学会了看场面鼓舞士气，俨然成了一个合格的领导者。


曹丕(Coser-阿萌)

感动和悲情，并不是《战国无双》的全部。见人就拐的花痴巫女阿国、Loli脸阿婆心的宁宁夫人，还有外号叫猴子的丰臣秀吉，都各有笑点，给玩家带来不少意外的欢乐。说到秀吉，战斗中敌人散播谣言是寻常计谋，但内容为“总大将是只猴子”的流言可不多见。好不容易平息流言，得到的回音却是“是！就算总大将是猴子，我也会努力！”玩家是哭笑不得，还是忍俊不禁呢？



无双大蛇，乱斗上等

2007年初，一张本多忠胜对战吕布的宣传画，跌破了不少死忠玩家的眼镜：这可是关公战秦琼……不，关公战信长啊！一时间，只见骂帖共战火一色，讥笑与YY齐飞，《大蛇无双》的销量跟着蹭蹭往上爬，短短两天内就突破30万大关，直把那“暗荣”公司乐得合不拢嘴。

这个大乱斗式的游戏，论起剧情，只有“荒唐”二字可以形容：远古大魔王远吕智（俗称大蛇）突然破坏了时空，三国时代和战国时代的英雄由此齐聚一堂。这帮年龄差基本在1200岁左右的豪杰，不但没有产生任何交流障碍，反而跨越了无数条代沟，只见孙策与森兰丸携起手来，赵云与幸村并肩而立，就差没齐声高歌“团结就是力量”。他们齐心合力，开动脑筋，斗败了格格巫……哦不，是大蛇。故事的结局，当然还是万年不变的“勇者打倒了恶魔，为大地寻回了爱和正义”。


貂蝉(Coser-Luise)

也有爱较真的玩家，一边看着这堪称世界最早的中日两国元首级会晤，一边质疑：三国时代的武将个个会说日语？我国的外语教育也起步得太早了吧？答曰：君不见，从究加星团（《五星物语》）到银河帝国（《银河英雄传说》），上至皇子皇女，下至奴隶机器人，统统使用日语交谈？就连鬼魂偶尔还阳、女神降临人间、Newtype之间“心有灵犀”，也一概使用日语，日语真乃宇宙通用语言是也！

俗话说，三个臭皮匠顶个诸葛亮，这《无双大蛇》囊括了魏蜀吴战国几十位豪杰，其中还包括诸葛亮本人，自然威力非凡。反观敌人阵营：除了大蛇，就只有妲己和她麾下若干牛头马面，好不容易拉到曹丕、孙策等几个能干点的壮丁，又个个居心叵测，成天消极怠工，偶尔抓到俘虏也必放走，就想着找机会举起叛旗。我说大蛇啊，喊你一声Boss可不能白叫，看来看去就没看到他给雇员发工资，拖欠工资的Boss在哪都不受欢迎哟。怪不得正义之师队伍日渐壮大，大蛇那方的将领却越来越少，到了最终关大蛇作为Boss出场，几乎总是免不了被一干豪杰PIA在空中，落不了地。孤立无援、树敌众多，若评游戏史上最悲惨Boss，我投远吕智一票！（鳄鱼眼泪ing）

如今，《无双大蛇》不但有了续作，更被推广到了Xbox 360、PC、PSP等多个平台上，极大地壮大了玩家队伍。食髓知味的光荣公司，为了将大蛇精神发扬光大，给旗下著名女性向游戏《遥远的时空中》也来了场时空混乱……显然，光荣公司已经“混搭”成瘾，或许，不久的将来我们还可以期待《大航海立志传》或《信长大航海》的出现……

作为一个立足于历史、人物个性鲜明、收集要素繁多的游戏，无双神话延续数年，始终不败。尽管次世代平台的《真·三国无双5》人设奇异、部分收集要素缺失，被许多人讥为“史上最骗钱无双”，却也同样创下了高达80万的销量。作为一个中了无双病毒的普通玩家，我只能双手合十，仰天长啸：“暗荣啊，请再给我多一点无双！”

好了，看完几位作者不同意见的发言，最后我想说的是，作为一个极具争议性的系列，无双将在矛盾中继续发展下去。也许不用费太多脑子来给它定位，因为我们本来就不用费太多脑子来玩这款游戏。就像二手玫瑰乐队唱的那样：“大哥你玩摇滚，你玩它有啥用啊！”我也想说一句：“大哥你玩无双，你玩它有啥用啊！”——可是管它有啥用呢？反正我们就好这一口！目前光荣已经宣布本系列最新一作《真·三国无双5》也将在8月登陆PC平台，就让有爱的玩家们无双到底吧！P

末日战争

——第三次世界大战的娱乐化表现

□ 江苏 十大恶劣天气

1945年，第二次世界大战正式结束。这场造成巨大破坏的全球战争，让人类在和平到来时开始重新审视和反思自身的文明，核武器在战争末期使用后所表现出的恐怖威力，更是让未来的第三次世界大战同人类灭亡联系在一起。对“三战”爆发的担忧，也通过文学、影视作品展现在大众面前。在这半个多世纪的时间里，全球局势发生了翻天覆地的变化，不同时期对“三战”的描绘也反应出了当时世界的政治格局。战争作为游戏的一个重要题材，自然少不了拿“三战”作为故事背景，游戏也浓缩了半个多世纪以来关于“三战”的不同思潮。近期具有代表性的3部作品《冲突世界》《前线——燃油战争》和《汤姆·克兰西的末日战争》，更同这半个多世纪以来的“三战”题材娱乐产品有着千丝万缕的联系。

对新生事物的恐惧

最早对核弹的描绘，来自于1914年威尔斯（H.G.Wells）所撰写的小说《解除束缚的世界》（The World Set Free）。在二战尚未结束时，科幻小说家们就已经开始着手考虑下一场核子战争的形态。1940年海因莱因（A.Heinlein）的作品《不满意的解决方式》（Solution Unsatisfactory）中预言了核弹成为二战的终结，而研发第一枚核武器的“曼哈顿工程”在作品问世一年后才秘密启动。在这部小说中，美国使用了核辐射尘埃作为终极武器攻击柏林，第二次世界大战结束。前苏联随即也研制了这种武器，两个国家进行相互攻击，造成全球性灾难。随着后来核弹在广岛、长崎的引爆和冷战中超级大国疯狂扩充核武库，海因莱因在这部作品中的预见性让很多科幻小说作者啧啧称奇，也诞生了相当多的以全球核战为背景的小说作品。1949年，威廉·福克纳（William Faulkner，代表作《喧哗与骚动》）在获得诺贝尔文学奖之后表示，年轻作家将太多的精力放在了“我何时会被炸飞”这一选题上。



游戏Defcon的Logo下方的一行小字——无人生还，言简意赅的说明了核战游戏的实质



WOPR

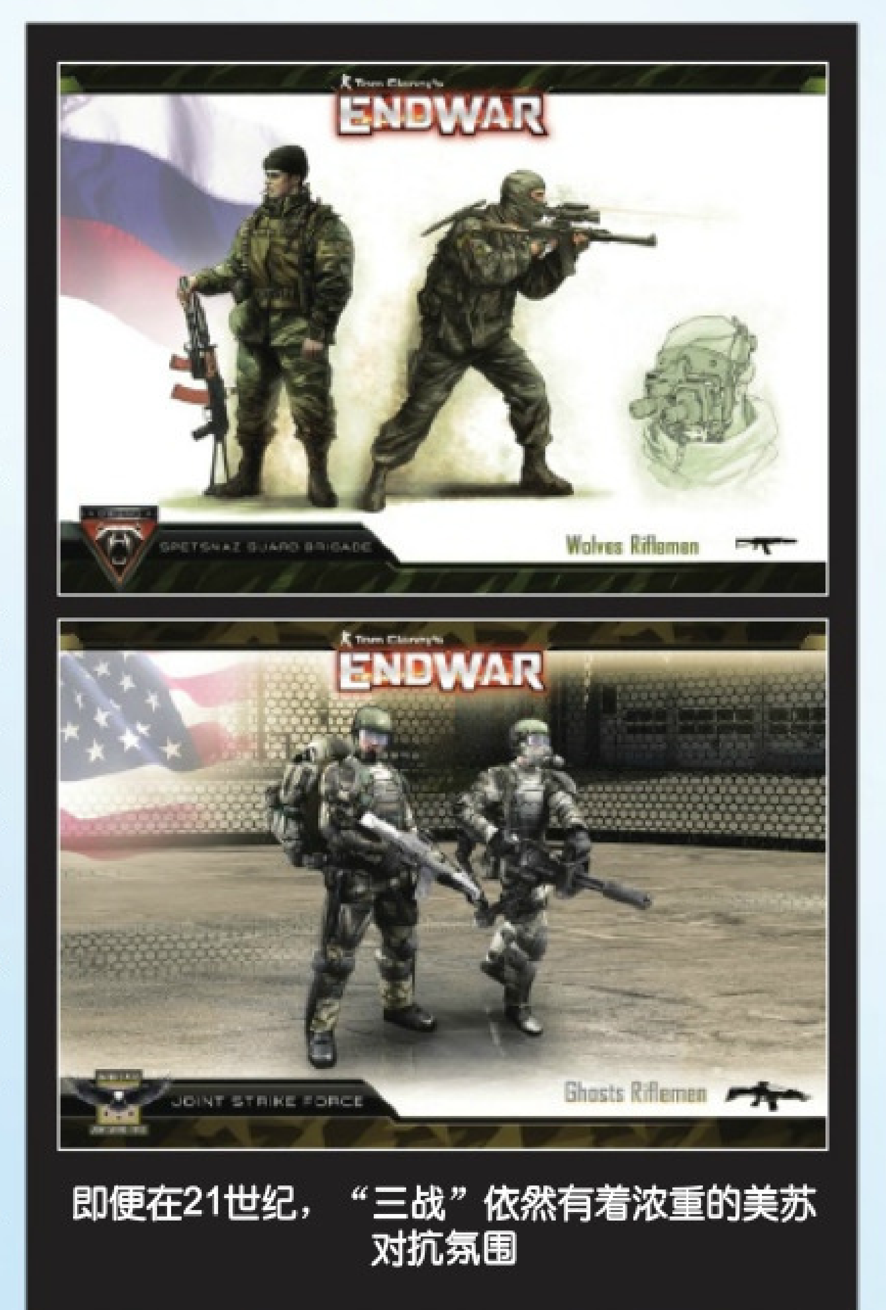
但此时的洲际运载工具尚未发明，地球上两个国家相互对射核弹在技术上是不可行的。随着1957年人类开始向太空进军，对太空探险这一新鲜事物的关注，也变成了“三战”题材作品的另一种形态。在1951年的电影《地球停转日》中，外星人发出最后通牒，要求人类销毁所有核武器，否则就将地球炸毁。不过这种爱好和平的外星种族在此类作品中并不多见，外星来客们更多的是充当了挑起第三次世界大战的元凶，而人类则放下种族冲突、意识形态的争斗，团结在一起保卫家园。1953年，改编自1897年威尔斯小说《世界大战》的同名电影上映，2005年斯皮尔伯格再次翻拍了这部经典科幻作品。

失控和毁灭

1961年7月4日，前苏联核潜艇K-19在挪威牙伊迈因岛附近的海域内发生事故。潜艇核反应堆的一条管道泄漏，导致反应堆过热，艇上核弹随时可能爆炸，而周围就密布北约军事力量。这种事故在这一高敏感时期将会直接导致“三战”的爆发。眼看世界性的核毁灭势不可免，K-19艇长阿里克斯·费斯特里科夫冷静地带领全体船员在高度核辐射的环境下挽回系统，最终以22条生命的代价，避免了核战争的爆发。在K-19打开导弹舱门注入海水来为反应堆降温时，在它附近监视的美军潜艇并没有将其误判为核弹发射程序而进行攻击，这也避免了苏方的误判。一旦核武器失控，距离世界毁灭还有多远？人类的理智能够在生死存亡的紧要关头发挥怎样的作用？直到20世纪90年代才解密的K-19事件给了今天的人们深深的思考。

在北欧神话中，为了不让洛基（Loki）和女巨人安格伯达（Angrboda）所生的巨狼芬利厄危害人间，诸神制作了一根名叫“葛雷普勒”的魔法带将其捆绑，一旦挣脱牢笼，这个怪兽就将带给世间一场劫难。20世纪60年代的“三战”题材作品，其主题更多的是表现如何控制战争发生，而不是描绘战争爆发后的惨状，这也表现了大众呼吁掌控核大棒的政治家们能够谨慎地对待这一潘朵拉魔盒。一个意外所导致的核爆产生后，掌控最高权力的领袖能否承受必要牺牲，并在关键时刻作出正确判断，而不是忙于对根本不存在的敌人进行大肆核报复，这一主题在20世纪60年代的“三战”题材小说中非常多见，其代表作品就是1964年的电影《自动防故障装置》（Fail-Safe）。

在这部电影中，美军的战略轰炸机编队由于司令部密码机的机械故障而被错误命令调往轰炸莫斯科，意料到可怕结局的指挥官要求编队返航。但战略空军一直都被教导只听从密码机指令，在执行核轰炸任务时为了防止敌人伪造命令而无视任何无线电通讯，美苏两方只有合力围剿这支编队，最终一架轰炸机在莫斯科投下了核弹。为了防止前苏联报复所导致的全面毁灭，美国总统下令对本土的纽约进行核袭击，以消除对方的敌意，以数百万人的丧生，来避免更大的毁灭。在因为意外而产生的核爆发生之后，掌握全球几十亿人生死的核按钮掌控者们，在人类文明存亡的大命题前能否保持理性，成为这类作品的主题。而那些甘愿牺牲自己来阻止新一轮世界大战的悲情人物，也成为这类作品中的英雄。这类作品中能够避开意识形态下的东西方冲突不谈，而关注于核武器对于人类文明的毁灭性作用，本身就是一个进步。



即便在21世纪，“三战”依然有着浓重的美苏对抗氛围

在背景设定为20世纪60年代的《合金装备3》中，以美国叛徒身份打入苏军沃尔金上校身边的The Boss送去了见面礼——两枚陆军用微型核弹，她的使命是获得记录有巨大财富和世界秘密的“哲学家遗产”胶片。结果Naked Snake的出现扰乱了她的计划，沃尔金上校发射了其中的一枚核弹。就在此时，苏军侦察到了运送Snake的飞机在核爆空域经过，结果将此次核爆归咎为美国的核袭击。两国元首（约翰逊、赫鲁晓夫）进行了电话会谈，并达成协议，由美国政府解决The Boss和摧毁合金装备，Snake必须亲手杀死自己的恩师，否则就会导致第三次世界大战的到来。The Boss就这样沦为美国政府的替罪羊。尽管如此，她依然坚持完成了自己的任务。在和Snake的最终对决中，她借Snake之手杀死自己以避免核战争的到来，并将“哲学家遗产”交给了新一代的Boss，完成了一个伟大引导者的传承。对于“祖国”——美国而言，她是一个可耻的叛徒；对于前苏联而言，她又背负着引发核爆炸元凶的罪责；而对于人类而言，一场灭顶之灾由于她的舍生取义而没有发生。她，是一个真正的爱国者！

石油能源危机背景下的世界大战

由于意识到谁都不可能成为以核武器主导的第三次世界大战的赢家，人类社会进入20世纪70年代之后，两个超级大国之间趋向缓和。但另一方面，一场经济危机可能带来的潜在剧烈军事冲突也随时可能爆发。1973～1974年，在阿拉伯国家采取的石油减产、禁运、提价、在国际石油公司中增加参股权和对国际石油公司进行国有化等措施的综合作用下，国际石油价格暴涨，导致了一场世界范围的“石油危机”，人们通常称之为“第一次石油危机”。石油危机在西方世界造成极大恐慌，引发了西方国家战后最严重的经济危机。中东也成为西方工业世界的命门，之后中东地区局势的紧张，包括第四次中东战争爆发、伊朗亲美领导人国王巴列维下台、两伊战争爆发和1990年伊拉克入侵科威特，都造成了西方世界不同程度的由于能源供应不足而带来的经济危机。另一方面，具备自主产油能力，并和中东国家关系良好的前苏联并没有受到太大影响。

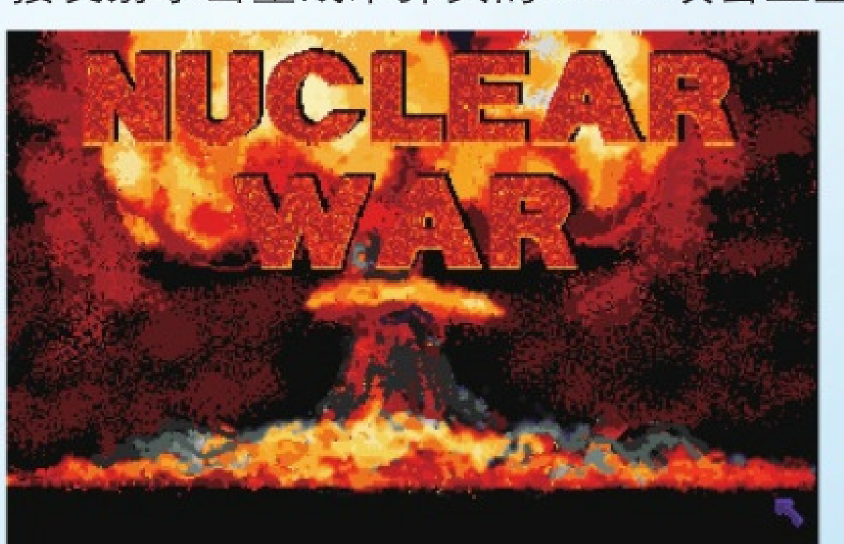

克兰西笔下的杰克·瑞恩数次避免了“三战”的到来

在《汤姆·克兰西的末日战争》所描绘的新一轮世界大战中，这场距今7年后爆发的未来全球战争，其故事框架就是20世纪70年代“三战”作品构思的典型。2015年，由于中东两个主要产油国发生核战争，每桶原油的价格飞涨到200美元，纽约、伦敦、东京的股票市场陷入崩溃。



美国本土遭受苏联入侵，是“三战”题材RTS常用的剧情设定

而此时的俄国并没有在这次国际能源危机中受到任何的影响，凭借丰富的石油出口，综合国力获得了飞跃提升。能源危机也使得欧盟和美国彻底决裂，北约不复存在，取而代之的是“欧洲联邦”这一新的军事、政治集团。3个强权围绕石油的控制权展开全面战争。当然，核弹满天飞的场面对于一款需要操作大量单位进行战斗的RTS而言显然是不适当的。为此，克兰西还为《末日战争》设定了这样一个背景：在战争爆发前的2011年，美国和欧盟签订三位一体反弹道导弹条约，共同开发SLAMS系统（Space-Land-Air Missile Shield，战略导弹防御罩）。与此同时，俄罗斯也开始开发自己的SLAMS系统。2014年，SLAMS成型，欧盟和美国互相发射了一枚携带假弹头的洲际导弹，两枚导弹均被各自的SLAMS系统准确击毁，两个军事集团宣称这次实验标志着“核战时代的终结”。这就意味着传统的洲际弹道导弹已经无法运用于战争，唯有从近地轨道直接发射小当量战术弹头的WMD攻击卫星（即预告片中进行自杀式攻击的终极武器）才具备核武器投射能力。



游戏《核子战争》

《前线——燃油战争》同样以近未来（2021年）爆发的世界大战作为背景，全球能源危机依然是战争的原因。随着化石能资源日益枯竭，分布于地球上“硕果仅存”的油田，成为“西方联盟”和“红星派系”两大军事集团抢夺的目标。

工业社会的血液——石油成为新的焦点。围绕能源所产生的冲突在不断升级后将会带来怎样的惨重后果，成为这一时期“三战”题材文学乃至游戏作品的主题。从石油资源的供求分布来看，“不平衡”一词可点破其中的根本特征。也正是由于这种不平衡，才从根本上导致了国际上各种因石油问题而产生的纠纷甚至是战争。

即将到来的威胁

20世纪80年代后，随着阿富汗战争的爆发，美苏关系重新进入激烈的对抗局面。南韩客机被击落事件、美国入侵格林纳达等突发事件，一度让局势回到古巴导弹危机时的紧张状态。另一方面，核武器运载技术在突飞猛进的发展，随着潜射洲际导弹和分导弹头技术的普遍运用，核弹已经成为技术上不可能进行拦截的毁灭性武器。长期以来作为两个超级大国“核人质”的欧洲人民认为核战争是一个迫在眉睫的威胁，1982年，在前西德首都波恩爆发了由25 000名抗议者举行的反核示威游行。同年6月，超过75 000名抗议者在纽约中央公园和联合国总部门前举行集会，要求超级大国销毁核武器。

这一时期的娱乐产品，又重新回到了大肆渲染核战威胁的基调。1982年的流行歌曲《九十九只氢气球》描述了一个年轻女子不小心丢掉了一只气球，结果气球触碰到核按钮，导致全球毁灭的荒诞一幕。1984年歌曲《两个部落》的MTV中，当时两个超级大国的领袖挥舞拳头来回攻击，周围看客则发出阵阵欢呼。在拳击大赛结束后，整个世界在一片核爆炸中化为灰烬。

在影视作品方面，描述“冷战”进入“热战”的作品层出不穷。代表作品有ABC电视台的《第二天》（The Day After）、PBS的《遗嘱》（Testament）、BBC的《线索》（Testament）、1983年007电影《八爪鱼》、1984年电影《红色黎明》。文学作品方面，随着汤姆·克兰西的“技术惊险”（techno-thriller）风格新派军事小说的出现，那些单纯渲染核战恐怖的“三战”作品已无人问津。2007年的RTS游戏《冲突世界》中，可以看到《红色黎明》和克兰西“技术惊险小说”代表作品《红潮风暴》的影子。《红色黎明》中，科罗拉多州小镇凯鲁美特（Calumet）遭到了前苏联伞兵的突袭，美国本土沦陷，北约和华约两个军事集团开始了“三战”。影片忽略了宏观的战争，而将着眼点放在了一群高中生组成的游击队身上。《冲突世界》的叙事手法和《红色黎明》完全一致，游戏开头苏军伞兵突然袭击，美军瞬间崩溃的场面，也和电影中如出一辙。《红潮风暴》的副作者Larry Bond担任了这款游戏的顾问，游戏在宏观层面上的设定，直接沿用了这部经典军事小说的架构。

1983年的电影《战争游戏》，第一次将“电脑游戏”这一新生事物同“三战”联系到了一起。在这部影片中，酷爱电脑的高中生David Lightman使用黑客手段登录了一个名叫“全球核战”的游戏。而实际上，这个“游戏”是北美联合防空司令部人工智能系统WOPR（War Operation Plan Response）的仿真程序，旨在核武器控制中枢遭到破坏后，能够自动对敌进行反击。并不知情的Lightman在玩“游戏”的过程中，让这台机器相信“三战”已经发生，它开始启动终极毁灭程序。在Lightman退出后，AI依然继续这个“游戏”，在所有“敌人”遭到毁灭前不会停止。当全美洲际导弹即将对准前苏联准备发射时，Lightman找到了“说服”WOPR停止“游戏”的方法：让WOPR自己同自己玩井字棋（Tic-Tac-Toe，类似五子棋。如果一方的棋子有3个连成一线就为赢，如果到最后一步都没有人赢则算和棋）。当WOPR认识到相互核攻击是一个没有结果、没有赢家的死循环时，它认为这是一个“愚蠢的游戏”，因

为避免“三战”爆发而舍生取义的The Boss

而中止了程序，避免了战争的爆发。影片用当时观众非常陌生的电脑游戏，来讲述“核战游戏”的本质——唯一获胜的方法就是“不要去碰这个游戏”（The only winning move is not to play）。W.O.P.R在2007年的FPS游戏《使命召唤4——现代战争》大结局中的核弹发射中心中也出现过，游戏中的这台机器外壳上有W.O.P.R的俄文拼法。这部电影的同名游戏版后来也在ColecoVision主机、PC和PS上发售。



电影《战争游戏》，是首次将电脑游戏同核战争联系在一起的电影作品

1989年由新世界电脑（New World Computing）出品的回合制战略游戏《核子战争》，是第一款以核战主题的“三战”题材游戏。该游戏是对1964年政治讽刺电影《奇爱博士》（Dr.Strangelove）的致敬之作，尽管其中出现的政治人物均为杜撰，但Ronnie Raygun、Gorbachef这些令人浮想联翩的名字，配合夸张的漫画式造型，让玩家心领神会。在游戏中，玩家控制一个有核国家，同4个AI控制的势力进行核战攻防。如果电脑获胜，就会出现该国政治领袖像疯子一样在一片废墟中大呼“我赢了！我赢了”；而如果玩家获胜，只会显示最高得分。

2007年，由英国开发组Introversion Software制作的战略游戏《防御状态》（DEFCON，又译《核战危机》），是迄今为止最真实的全景式“三战”游戏。它不像传统RTS游戏那样将玩家的注意力放在一兵一卒、一城一地的得失上，而是使用了核战争的疯狂规则：尽一切可能摧毁敌方人口，并尽可能多地保证我方在遭受核袭击的情况下幸存者的数量。游戏根据美军5个等级的防御状态（DEFCON），制定了5个阶段（共30分钟）的游戏方式：在游戏开始后的前30分钟时间内，参战玩家相互试探，侦察敌对核武器发射平台的位置，并对己方机动核武平台进行部署。随着时间的推移，DEFCON级别不断升高，玩家的战争权限也越来越大。一旦进入DEFCON 1后，标注一枚枚导弹飞行路线的恶魔触手将天空遮蔽，核弹头呈遮天蔽日之势砸向大洋对岸的陆地。随着核爆的产生，那些动辄几百万人的平民伤亡数字对于任何人都已失去了意义。一旦核战争发生，就没有胜利者，直到地球上不再有幸存者之时，战争才会停止。

恐怖主义挑起的新一轮世界大战



恐惧的总和

随着苏联解体、冷战结束，长期以来笼罩在人类头顶之上的核阴云终于开始消散。2001年9月11日，举世震惊的911恐怖袭击事件再一次将人类拖入了现实性的恐惧之中。2002年，派拉蒙推出了改编自克兰西小说《恐惧总和》的同名电影。故事叙述了奥地利纳粹分子Richard Dressler（原作小说中为中东恐怖分子，为了避免影射911事件而进行了上述修改）斥巨资购买了一枚废弃的以色列制核弹，然后秘密运送到美国本土引爆，以此来栽赃嫁祸俄国，企图引发第三次世界大战。在美俄两国剑拔弩张、核战争一触即发的紧要关头，CIA情报分析员Jack Rayn通过翔实的证据来证明了幕后的主使者，避免了全球毁灭的结局。在《汤姆·克兰西的末日战争》这款游戏中，美、俄、欧三方势力大战的爆发，背景为全球石油资源短缺，其导火索是肯尼迪宇航中心的军用轨道飞船“自由之星”在发射过程中被人为破坏所带来的巨大灾难。虽然目前游戏的剧情并没有公布，但根据小说版的剧情大纲中出现的两个中东恐怖组织“绿色之声”（Green Vox）和“国际绿旅”（Green Brigade Transnational），战争的爆发原因极有可能同《恐惧总和》类似。此外，这款游戏也集中体现了克兰西对“三战”的两个基本观点：一、“三战”爆发的原因同全球石油短缺和中东恐怖分子有关；二、“三战”中起决定性作用的不是核武器，而是高科技常规武器。克兰西在他的多部作品中表达了这个观点：未来战争中，核武器不可能作为战略用途投入实战，传统武器对于战争依然起到主要作用；武器的威力不在于毁灭性多大，而在于其科技程度的高低。同敌人之间巨大的技术代沟，可以让受益方获得压倒性的优势。

结语

有历史学家认为，人类文明的历史就是通过不断发动战争来完成整个进化过程的血泪史。这个观点虽然偏激，但也包含了部分事实：原子能和计算机这两大改变今天人类生活方式的发明，是在第二次世界大战中出现的。在此之前，人类科技的每一次飞跃，大都是首先直接运用于战争，或者因为战争而产生。武器可以保护生命，也可以毁灭生命，核武器同样如此。庆幸的是，它们目前依然在履行着前者的职能。核武器是人类智慧的结晶，但最终目的却是要毁灭人类自身的文明，这是一个莫大的讽刺。爱因斯坦说过，我不知道第三次世界大战是用什么武器，但我知道第四次是用石块和树枝。可以肯定的是，后人讨论“四战”，绝不可能以今天讨论“三战”的娱乐心态来进行，更不可能有众多的娱乐产品作为素材。真心希望游戏中所表现的一幕幕惨剧永远不要发生，希望我们的世界明天会更好！P


充满黑色幽默的《奇爱博士》为我们营造出了一个荒诞的核战世界

▶深度关注

日系网游的中国困境

这几年，日系网游在中国大陆地区似乎陷入了这样一个怪圈：几乎所有人都认为它们系出名门，是精品，但同时几乎所有人都不看好它们在国内的前景。事实也的确如此。这些游戏好像十分“听话”，稀哩哗啦地败下阵来，没有一款可以重复它们在早期网游市场上的荣耀。其实，我们无意过多提及大环境的因素，引进的困难、运营商的脑残或许是一个侧面，但日系网游本身是否也存在不可忽视的问题呢？

■策划 本刊编辑部　执笔 沈常、浪子韩柏、夜行八百

大约是在2005年夏天，当时还是没有分家的网星在北京一个礼堂里办了一场大型的《魔力宝贝》玩家聚会。一进超大的会场，霓虹闪耀、乐曲飞扬，还没开场，观众席里的气氛已经热到顶点。与会的一位玩家很实在地说：“‘魔力’真挣钱啊！搞这么大规模的活动。”的确，那时许多在今天异军突起的运营商还不见踪影，一般厂商的宣传中真的很少看到这种场面。搞一个大型的产品发布会倒没什么，一场玩家见面会搞这么大的场面就有些惊人了。这大概是网星最后的辉煌，分家之后，《魔力宝贝》进入了游戏运营的暮年，SE中国也渐渐低调。从那以后，除了盛宣鸣时期奇怪的宣传以外，再没有一款日系网游能够重复这样奢华的场面。



2001年初春，当《石器时代》的宣传在各大媒体上铺开时，许多人甚至还不知道网游为何物，他们被吸引到游戏里时，对网游的感悟也和如今的网游玩家完全不同

早期市场上的一支独秀

许多老玩家接触的第一款日系网游，是华义代理的《石器时代》。简洁清新的画面，以及欢快的游戏风格吸引了很多人。由于游戏本身出色和宣传得力，获得了大量玩家的支持，可以算是相当成功的。后来，由于自身的一些缺陷，加上外挂横行以及游戏环境的逐渐恶劣，玩家开始慢慢减少。而同根相生的《魔力宝贝》不但吸收了《石器时代》的各种优点，还对一些缺点做了改良。再加上Square Enix在电视游戏业上的名声，不但吸引了部分电视游戏玩家的关注，还成功吸收了大量原《石器时代》的玩家。它很快就取代了“石器”，成为当年最流行的网游之一。但外挂问题也同样困扰着《魔力宝贝》。起初网星态度比较坚决，大力打击，严惩了一批外挂使用者，同时也将一些外挂的功能吸收了进来，加入到游戏中。但渐渐地运营商的运营态度开始松懈，外挂再度横行，游戏环境也开始变得混乱。很多玩家因此开始对运营公司和游戏失去了信心，加上其他网游的强势推出，很多用户也都相继选择了退出。

其实，早期在国内运营的日系网游都可以获得不错的成绩，和当时处于萌芽阶段的网游市场环境有关——虽不能说屈指可数，但绝大多数的玩家能够选择的网络游戏，依然只能用“有限”来形容。《石器时代》让国内的玩家首次接触到这种拥有可爱画面风格的游戏，同时宠物在游戏中的作用和地位，也让玩家感受到很多“新鲜”的乐趣。之后的《魔力宝贝》

和《石器时代》一样，当时迷上《魔力宝贝》的不仅仅是女性玩家，因为它的确好玩

也自然是顺风顺水，以Square Enix这类老牌游戏公司为代表的日系网游流派，因为拥有较多单机RPG的开发经验，其产品的特点就是拥有独立、复杂、精致的独特世界观，以及更为适合展现RPG主旨和精髓的游戏方式。因此，《魔力宝贝》虽然看起来很Q，但初期的玩家群体普遍素质较高，绝大多数人都能较好地体会和展现角色扮演精神，维系一种较为平和的游戏氛围。但对人数庞大的低端玩家而言，因为无法在短时间内获得更多成就感的缘故，所以最后只能浅尝辄止，或者是用一种不成熟的方式来破坏网游虚拟世界中的秩序。而这关键的一点，也为日系网游黄金时代的沦落埋下了伏笔。

运营的离奇溃败

网游成为社会主流的娱乐活动后，成百上千万人成为网游的新生力量。就像当年第一次学会上网一样，许多人面对虚拟世界



《石器时代》曾经为玩家所不齿的是，它不光点卡收费，而且还卖年兽等一些破坏游戏平衡性的物品，让玩家多掏钱。后来，私服泛滥了……

不仅心存喜悦，隐隐地都想在这个不受约束的空间里肆意妄为。这时，日系网游的一板一眼很难吸引这些精力旺盛的年轻人，韩国网游更容易填补这种需求的真空。像《魔力宝贝》这种几乎依赖于世界观和剧情的了解才能获得更多乐趣的游戏，受到了前所未有的冲击，原本和谐的游戏环境被彻底颠覆——因为新晋玩家素质的良莠不齐、充满功利性的练级与敛财手段成为游戏的中心思想，粗劣的语言和卑鄙的骗术也让老玩家感到失望和愤怒。外挂虽然在早期得到坚决抵制，运营方也不惜封停数万个账号来扼杀这


外挂的出现直接造成了“魔力”经济系统的崩溃


“魔力”4.0版的更新尽管在很多设定上更为人性化，但是网络状况却成了致命伤。新增的聊天同屏显示的设定也让大部分重点场景变得更为混乱

种现象，但有些事就如同大堤决口一样，出现问题后已经不能依靠简单的措施来进行控制了。

在低端玩家成为网游市场的消费主体后，日系网游在市场契合度方面就很难再与国内玩家“兼容”了。与此同时，随着国内网游市场的产业化，多达百款的网游产品陆续登场，让玩家的选择余地更多。与之对应的是，日系网游在国内市场中所占的比例，完全可以用“低微”来形容。姑且不论产品本身的质量问题，单就数量而言，日系网游的集团竞争力就已经远远落后了。这一点其实也可以理解，因为日本游戏业本就不以PC游戏和网络游戏为主要战场，这和韩国、中国“举国”开发网游的情形不可同日而语。不过，在推广和运营这两个重要的层面上，日系游戏却过分迷信自身的“名号”，不能脚踏实地地完成市场推广和其他重要的工作。比如，《魔力宝贝》在Square Enix中国公司独立运营阶段，游戏服务器莫名其妙地频繁出现延迟。4.0版本推出后，更是直接导致大量玩家完全因为网络问题而离开游戏。据笔者统计，游戏中起码有自己60%的朋友因此而放弃。如此恐怖的运营失误，实在是让人无法用常理来理解。

在市场推广的环节中，日系网游的运营商既没像盛大网络等公司一样，依靠产品线和用户群来获得第一时间的关注度；同时又没像巨人等公司一样，不惜大量人力物力以“蝗虫式”推广追求成效。仅仅依靠一些普通的宣传手法想让大家了解自己产品的“酒香”，却没想到中国网游市场的“巷子”实在是太深了。

中国大陆地区日系网游运营不完全记录

2001年1月12日，华义国际代理的**《石器时代》**开始公测，成为中国网游历史上值得铭记的一天；3月1日，《石器时代》正式收费。鼎盛时期据说有近千万注册用户，20万人同时在线。2005年12月21日，金山软件“全面接手”华义国际在大陆的所有游戏业务，将7.0版改名《新石器时代》推出。

《魔力宝贝》于2002年1月10日开始公测。这是一款在正确的时间出现的正确的游戏，它以卡通的形象征服了无数玩家。“魔力”早期对外挂的强有力打击在当时是绝无仅有的，短短几天内停权的角色达数万个。在网星解体后，“魔力”从4.0更新到6.0版，但热度已经慢慢降低。

2004年底，上海天游软件宣布拿下了世嘉名作**《莎木》**网络版的运营权，一时令人羡慕。但很快，世嘉不满联合开发方JC Entertainment（《街头篮球》开发商）的工作，宣布收回开发权，由铃木裕亲自监制。2006年，游戏曾经在ChinaJoy上发布过试玩版。之后，这款游戏的开发和运营方就一直处低调，至今再无下文。

2006年初，世嘉（中国）公司大力推广其嘉游休闲游戏平台，但多款休闲游戏运营状况惨淡，《彩虹骑士》的在线人数据说只有3位数。2007年5月31日，世嘉中国网游部门正式宣告解散，拟议中由该公司引进运营《三国征战》的计划也胎死腹中。

2006年2月28日，**《信长之野望Online》**公测，成为盛宣鸣引进的第一款光荣网游。游戏运营的过程不太顺利，一度传说只有数百人在线。2007年随《大航海时代Online》停服事件退出了历史舞台。

2006年3月15日，SE中国推出了分家后自己很看重的一款游戏——**《树世界》**，但5个月后，这款被寄予厚望的作品就宣布停止运营。

2006年9月28日，中视网元代理的**《机动战士敢达在线》**正式公测，次年5月31日，因“合约到期”正式停止运营。这款游戏的怪异设计据说连最核心的高达粉丝也难以适应。

2006年11月16日，**《大航海时代Online》**公测，这是沉寂多年后首个被引进的大作级日本网游。但现在，国服的大多数玩家已经去了台服甚至日服。

2006年年底，17Game宣布得到了日本Digipark公司开发的**《石器时代II》**的运营权。但由于公司内部调整，这款游戏一直没能运营。

2007年年初，SE中国宣布拿到了**《魔力宝贝2》**的运营权，本地化工作似乎也进行得很顺利。但到10月31日，SE中国突然宣布解散，几经周折之后，久游网得到了这款游戏，目前运营时间未定。

2007年4月23日，SE中国的另一款日系网游**《幻想大陆》**开始公测，这款游戏的重点是快节奏的国战，和人们印象中的日系网游风格相去甚远。

2007年10月，久游网从Bandai签约另一款高达系列网游**《SD敢达Online》**，至少从发布的画面上，已经可以为主流玩家所接受。

2007年年末，上海天希网络宣布代理光荣的网络游戏**《真三国无双Online》**，这款游戏开始测试后被认为单机化元素太多。

游戏设计：风格和细节的双重失败

就在日系网游陷入困境之后，从单机时代开始就被国内玩家所熟悉的光荣公司似乎准备打起复兴的大旗。但从光荣三大网游日后的遭遇来看，日系网游甚至给人一种近乎万劫不复的凄惨感觉。


喜欢《信长之野望Online》的人，要么对古代日本历史感兴趣，要么对单机版怀有感情，还必须适应别扭的操作。显然，这样的人少之又少

就像我们在文首提到的那样，我们不想过多地追究运营商的责任，更希望从这些游戏本身去寻找问题。就以光荣的游戏为例，它的第一款网络游戏《信长之野望Online》，原本是为PS2平台开发的网游，其后移植到PC上来。这款游戏的引进，甚至连很多光荣的资深玩家都不看好。总结出来有以下几点原因：游戏背景的严重日本化（和庞大的网游用户来比较，熟悉和喜欢日本战国历史的玩家是非常少的），游戏移植的脑残化（因为是基于PS2开发的，所以很多操作、界面

和玩家行为都是照顾PS2玩家设置的）。这样的游戏移植到PC后，感觉不伦不类，不论哪一个玩家群体都很难适应。

据说，盛宣鸣选了这么一款游戏引进国内，不过是想“钓”到《大航海时代Online》这条“大鱼”，但这条大鱼的表现并不比前者好多少。除去运营商的水平问题，以《大航海时代Online》为代表的日系网络游戏体现了一种奇特的风格，那就是它无法融入当今网游的主流模式当中。你可以说，这是富有经验的日本厂商带来的独特网游体验，但是它以知名的单机游戏为蓝本，每款游戏都自成系统，对那些不熟悉单机系列的玩家来说，进入这些当中简直会晕头转向。开发者已经假定你了解关于这个系列的一切，因此如《梦幻之星在线——蓝色脉冲》《信长之野望Online》《树世界》等日系网游都显得不够平易近人。最关键的是，游戏界面大多不够合理，让人觉得操作不便，缺少人性化的体贴。作为游戏核心的任务方面，缺少足够的指引；游戏的互动功能也大多不够友善和方便；游戏画面大都偏于灰暗，不够亮丽。这些缺点放到单机游戏上也许不算致命，可在网游领域，尤其是中国网游市场就被无限放大。可以说，这些游戏连“石器”和“魔力”时期上手简单、悠闲轻松的优点都丢掉了。



对中国玩家来说，日系网游的一个核心危机是高对抗性的缺失。《大航海时代Online》硬是被玩成了海盗打劫游戏，中国玩家对“战”的渴求可见一斑

在细节上，日本的游戏开发者往往以单机的思维主导网游开发，许多游戏功能的设计上存在隐患。国服的《大航海时代Online》玩家就通过买卖金币得以频繁发动投资战，扰乱了游戏的秩序。这种无序状态在日服虽然可以通过运营商的管理“摆平”，但如果在开发阶段就考虑得更为仔细，岂不是更能标本兼治？光荣的《真三国无双Online》虽然改编自热门电视游戏，但其本质上更接近单机游戏的路子，更像是简单地披了一层网游的外皮。游戏本身和单机版究竟有多大的差异，笔者就不再赘述了——已经有无数的玩家对光荣善于用“猛将传”这样的手法炒冷饭感到不满，而今的Online化更让不少人感慨：“依然是炒冷饭，但是加了个Online的蛋。”

核心玩家的流失

华丽的画面、激烈的对抗早就是网络游戏的两大要素。如果只是简单地把电视游戏中的优秀要素加入到网络游戏中，而不进行足够的改进以适应市场，是很难获得成功的。日本网络游戏市场一向比较小，厂商无论是投入还是重视程度都无法和韩国以及欧美相比。制作出来的游戏，更是大多偏向于电视游戏的核心玩家。以前，因为缺少竞争，大家的选择范围相对较小；“石器”和“魔力”又借鉴了风靡全球的《口袋妖怪》中收集、养成、交换、对抗这四大要素，所以不但成功，而且还吸引了不少女性玩家。除了这些有广泛群众基础的游戏，后来的许多单机衍生网游面临一个玩家定位的艰难选择：是走大众路线，还是更偏向核心玩家？其实“石器”和“魔力”的成功表明这两者本身并不冲突。但某些游戏的实际表现已经“自绝于人民”。

《大航海时代Online》在这方面就做得比较差劲，游戏中过高地估计了中国菜鸟玩家的游戏智商（这绝不是诋毁，是公认的）。说实话，当初的国内公测版本，要把游戏进行下去，完成出海和回航这样最基本的流程，只有那些有经验的单机玩家才能做到。很多慕名而来的新人，就直接卡死在开始阶段，最终退出游戏，不再来体验了。单就新手指导的友好度而言，国产的《航海世纪》绝对到位得多。正因为此，决定了《大航海时代Online》成为“专业玩家”的游戏，天然地隔绝了“白纸型”玩家的进入。这也是为什么《大航海时代Online》在线人数逐步减少的根源——老玩家总会因为这样那样的现实问题逐渐流失，几乎没有新鲜血液注入，衰落是必然的。

放下高姿态，还是我行我素？

勉强可以为日系网游稍微挽回点颜面的，就是诸如《光之国度》这样由多方（包括日本）联合开发的“混血儿”网游。显然，这类产品大多只是借助了日本较为成熟的动漫产业，或游戏人设、配乐等方面的经验，为最终产品增添一些更容易被消费者所接受的因素。至于产品的核心部分，无论是系统开发还是游戏设定，仍然属于常见的“泡菜”类型。如果严格定义的话，这不应该归入日系网游的行列，但令纯日系网游尴尬的是，这样的产品却更能适合中、韩游戏市场。

当我们探讨日系网游在中国的困境时，有一个必要的前提。那就是，日本厂商是否需要中国市场？回答了这个问题才好讨论日系游戏要不要为中国市场而改变。实际上，以日本仅有的几家网游开发和运营商而言，没有哪一家是愿意放弃中国市场的。Square Enix在市场的孕育阶段就已经登陆，光荣虽然因为一些原因进入中国市场的努力一直不太顺利，但光荣的逐利性已经决定了它会继续向中国市场输出产品。需要指出的是，日本网游在中国市场的不景气，固然有中国玩家习惯等多方面问题，日本公司的态度也是有待商榷的。

就拿《大航海时代Online》来说，玩家和光荣的沟通渠道一直是顺畅的。许多游戏中的问题，资深玩家可以直接提交到光荣的桌面上。一些游戏中的顽疾，玩家已经提交给光荣多次，他们也了解中国玩家的想法。但是他们总会从全局来考虑，认为完全按照中国玩家的要求来做是不行的，所以只是做了一些很微小的改动，治标不治本，自然没有本质上的改善。有时，态度问题反映在很细微的方面。比如，光荣公司的游戏服务器维护时间非常有意思：每周二或周三的中午。这可是除了晚上以外网络游戏的又一个黄金时段。这个时间停机维护，这在国内运营商看来，是十分可笑的。但日方在这一问题上没有商量的余地，因为就这个时候，日方工作人员在上班，按照中国的习惯在半夜维护，从来就不在他们的考虑范围内。规则不一致、步调不统一，日本网游又怎么能真正融入中国市场呢？或许放下姿态简单做人，才是正题。



光荣对其新加坡分公司开发的《三国志Online》采取了审慎的态度，游戏经过多次大型测试和修改，于今年2月在日本收费。据参与测试的中国玩家说，游戏在早期依旧节奏偏慢，缺乏单打独斗的生存方式。目前，这款游戏国服由谁代理，仍是个未知数

可以说，日系网游在中国的道路是曲折的。以前在单机或电视游戏领域的成功，绝对不能成为可以特立独行的通行证。要想在中国市场获得成功，就得按照中国市场的游戏规则来办事。题材上要让中国玩家熟悉，操作上要符合中国玩家习惯，简单易行是根本，同时增强对抗性。从玩家角度来说，我们还是希望能玩到高水平的日本游戏，如《三国志Online》《怪物猎人Online》等，它们仍旧排在许多人的期待榜上。P

▶在线事件

宕机：一个世界事件

4月中下旬是国服《魔兽世界》的多事之秋，艾泽拉斯国家地理域名的离奇“被盗”只是其中一个插曲，就算在刚刚遭到暗算的那天，还是有很多人涌进NGA论坛，抱怨游戏里的“吃人”事件——第九城市的服务器质量又一次成了玩家口诛笔伐的对象。为什么要说“又”呢？翻开WoW在中国大陆地区的运营历史，这样的事已经不是第一次出现了。这究竟是CWoW的一项专利，还是暴雪没有为玩家准备好呢？

■本刊记者 大漠小虾

4月20日是个悠闲的周末。这一天，二区迷雾之海服务器的玩家Nom和游戏里的大多数人一样忙了一整天，在卡拉赞和日常任务间奔波，无非是为了攒更多的“牌子”，早一点把铁砧的进度冲到100%。晚上，公会组织去海山“开荒”。对一个纯休闲会来说，2.4以后由于许多高端副本不再需要前置任务，每个人都跃跃欲试。但不正常的情况就从这时开始了……

崩溃的周末

晚上9点半左右，首先是出现了近一段时间以来常见的网络延迟：游戏界面上的网络状况指示瞬间变红，不少人出现了施法延迟或卡在某个游戏画面无法动弹的情况。这样的情形无疑导致了团灭。当大家好不容易重新集合，喝水、加Buff准备开战时，队伍里的两个Tank突然掉线了。开始，因为没看到网络延迟，人们还悠闲地聊着天等他们回来，慢慢地掉线的人越来越多，直到所有人都被“踢”到游戏登录界面。“这时已经无法进入游戏了”，Nom告诉记者，“试着重新登录就无法显示角色列表，总是提示‘角色列表获取错误’。后来去公会群里一看，大家的遭遇一样，只是有个先后的区别罢了。”



还在线上的人只能“坐以待毙”

当晚10点半左右，记者登录第九城市官方网站查看服务器状态，发现除了个别例外，二区服务器全部处于“离线”状态。九城WoW官网论坛发布了临时声明，称二区所有服务器正在维护中（直到当天午夜时分，二区玩家才可以重新登录游戏）。这时，来到官网论坛的玩家才发现，这一天里出问题的远远不止二区，除了属于上海电信的一区和新开的九区较为稳定之外，几乎所有大区的服务器都遭遇了一个“黑色星期天”。有的是整个大区维护，有的是该大区部分服务器运转不正常，总之出现的问题五花八门。一天之后的4月21日，二区再次出现了整个大区离线维护的情况。


海山正打到High，队友们一个个都不见了

这两天的大规模宕机早有先兆。4月份以来，随着九区不断新开服务器且每个服务全部爆满，旧区的服务器却不断出现各种各样的问题。据玩家反映，先是很多服务器出现“角色列表获取错误”，无法进入游戏；接着，战场服务器经常出现以多打少的情况，如奥山战场经常出现某一方超过40人进入的情况。某些竞技场服务器也问题不断：一些地图服务器出现故障，玩家只能进入纳格兰竞技场这一张地图，进入人数也可能出现异常，出现6打5或4打2的现象。此外，进入副本或竞技场卡进度条的现象时有发生，轻则卡进去后显示竞技场人数不足而关闭，重则直接卡回人物列表。2.4更新后，一些以前没有问题的服务器差不多每天晚上都要定时重启，甚至严重到一天重启七八次的程度，有时凌晨三四点钟还有“大卡”的情况发生。在这几天里，有读者打电话到编辑部，反映其所在的二区火焰之树服务器因长时间停机维护，影响了整个服务器的奎岛进度和副本进展，他所在的部落英雄公会已经考虑向“比较靠谱”的服务器移民。

也许二区迷雾之海的遭遇并不具有典型性。在此期间，有的服务器因为回档出现了奎尔丹纳斯岛整体占领进度倒退的状况。九城不得不对这些服务器进行特别处理，让奎岛进度将直接进入下一阶段。看来服务器有问题，已经成了玩家的共识。只是如此不堪的服务器表现，是否是国服的专利呢？

4月21日CWoW官方论坛上的一则客服团队声明

Hi：

针对二区卡德加服务器离线，弗塞雷迦服务器外域地图无法连接，火焰之树服务器登入服务器卡进度条长时间后断开，毁灭之锤、玛法里奥、耐普图隆、奥拉基尔、艾萨拉、夏维安、拉文凯斯、屠魔山谷、月光林地服务器角色列表获取错误，阿克蒙德服务器沙塔斯城无NPC，石爪峰服务器东部王国无NPC等问题，我们已经了解，目前正在处理。给大家带来的不便，请谅解！

您真诚的防卫骑士 泰兰德之翼
第九城市《魔兽世界》客服团队
2008.04.20

崩溃不止于国服

Crazypanda是一名从WoW北美公测开始，就一直留在美服的中国玩家，他向记者描述了美服的情况。“几天前在太阳井高地副本外，一个公会的朋友找到我，交给我一些材料，我帮他的护腕附了+12耐力的附魔。几分钟后，我传送到了影月谷黑暗神殿外，准备参加Raid，但我的屏幕突然卡住了。我以为我掉线了，准备诅咒我用的破代理。不过当我重新登录上去后，发现原来大家都被踢了。”Crazypanda说，“重新上线后，服务器刚刚回档，那些材料还在他的包里，护腕也没有得到附魔。”

事实上，美服的不稳定表现，也是从2.4补丁更新的那一天开始的。更新的当天，Crazypanda去参加一个黑暗神庙的Raid，打了些小怪以后就开始出问题。先是拾取时卡住了，保持蹲姿，可以移动，但什么都做不了。持续了10多分钟后恢复正常，可是接着问题重新出现。他们只好暂时休息，把Raid延后一小时。之后一两周时间内出过各种各样的问题。有时是服务器的反应变得很慢，瞬发的法术要十几秒甚至更久才能发出；有时是铁炉堡或外域服务器宕机；有时是反复卡在读条画面进不了游戏。

“最常见的还是捡东西时卡住的现象”，Crazypanda说，“碰到这种情况我都是‘移’——不能说是‘跑’——到安全的地方，然后起来倒水或看电视，等它恢复正常。这些情况并不都发生在高峰时刻，有时候是在深夜或凌晨根本没多少人的时段。尽管服务器经常重启，紧急维护、例行维护，



掉线再登录游戏时，看到的就是这样的提示


当年面对安其拉开门的世界事件，WoW服务器已经暴露了它脆弱的一面

美服玩家自述：服务器的怨念

■北美Kilrogg服务器 Crazypanda

2.4更新几周后，服务器逐渐恢复稳定……哦，等一下，说话间又卡上了。交任务时点“完成任务”没反应，持续好几分钟，而两个多小时前正好是每周例行维护的时间，服务器刚刚重启过。似乎只有WoW刚开始运营时出现过比这更糟的情况，那时服务器每隔一会儿就会卡，经常掉线，频繁回档，三天两头就有一批服务器要关掉维护，而我所在的服务器总是在维护的列表当中。也许是因为Kilrogg是WoW最早的一批服务器之一，硬件方面不是太好。


2.4以后，许多小型公会开始加速Raid的进程，许多玩家不断地刷副本、攒牌子，他们是服务器频繁故障最大的受害者

开始时大家自然是强烈不满，但是久而久之也就习惯了。后来服务器经过升级基本上没事儿了，就是每周二所有服务器都要例行维护5小时。那时也有不少人有意见，怎么别的网游都不需要，就WoW每周要例行维护？到了TBC推出后，可能因为服务器比较稳定，技术上也允许，就逐渐地改成了没有特殊情况隔周维护，其他周只需重启。其实每次更新补丁的那几天还是不太稳定，不过有时是因为补丁带来了意想不到的Bug，需要紧急修正而短暂关闭。比如有一次，补丁增加了圣骑士的职业任务，结果任务奖励的武器不仅不绑定，而且没有等级需求，这样很多人就可以完成任务，然后把奖励的武器寄给小号用或卖掉。更夸张的是，一次更新补丁后有人发现海山换T6套装的NPC出现Bug，不需要任何物品就可换得恢复系的萨满套装。暴雪警告大家不要利用Bug，取得或处理掉的装备都会通过记录一一追回，然后就关闭副本服务器来修正这个问题。

我对技术方面没有了解，不清楚为什么服务器会存在上面说的种种问题，特别是在更新补丁以后总会变得不稳定。不过既然国服和美服都存在同样的问题，似乎就不是因为国内的服务器有质量问题，或者说九城的工作人员无能。我想，国内的玩家群体数量庞大，服务器的负担可能相对更重一些。记得很早以前有人说过，WoW不稳定的问题根源在于底层的设计。暴雪在设计之初做梦也想不到WoW会有今日的成功，完全没有考虑到会有那么大的规模，结果实践表明玩家数量远远超过设想，大大超过了负荷。所以不管暴雪再怎样修正、优化游戏，升级服务器，也都是治标不治本的努力。


铁匠刚刷新的时候，许多北美服务器上奎岛都卡得厉害，国服相对来说还要好一些

这个说法不知道对不对，但听起来确实有点道理。跟中国、韩国等亚洲国家网络游戏一统天下的局面不同，在欧美地区，电脑和家用机平台上的单机游戏仍然占据游戏业的主导地位。在WoW推出前，《无尽的任务》《天堂Ⅱ》《最终幻想XI》等网游虽然都很成功，但影响力毕竟有限，直到WoW才取得飞跃。WoW玩家的数量突破700万、800万，逐渐逼近千万，把网游在欧美的地位带到一个新高度。而当初的情况完全不同——精益求精的态度虽然让暴雪的游戏都卖得很好，但商业上并不是特别成功，亏损的Vivendi甚至差点要卖掉暴雪。而暴雪在网络游戏领域完全是新手，又因为种种原因人员流失，不能说估计不足，但就是再乐观的判断，也猜不到WoW现在要支持那样多的玩家同时在线。我想，服务器故障只是一个表面现象，更大的可能性就是这款游戏的确有它的先天不足。也许只有彻底更换一个引擎，我们才能和这些该死的服务器故障说再见。

服务器问题的可能性分析

■北京 蓝色漂流瓶

MMORPG的服务器一般由一组构成一个游戏世界，而一组服务器由多台服务器组成，共同为客户端（玩家）服务。服务器架构大致可分为两种：一种是每台服务器的功能相对独立，分别负责部分游戏功能，为所有的客户端服务；一种是根据地图来划分服务器，每台服务器功能基本相同，但载入的地图不同，客户端处在哪张地图就由哪台服务器为其服务，大多数2D或不采用世界地图无缝连接的网游都属于这种情况。《魔兽世界》的服务器架构类型属于前者，按功能进行划分，可分为副本、战场、地图服务器等。由于WoW地图非常庞大，地图服务器也不只一台，如东部大陆和西部大陆就不在同一服务器上。

游戏中之所以会造成延迟，原因主要有两个：一是数据传输的延迟，二是数据处理的延迟。传输的延迟可能是网络带宽不够，如一边开BT一边玩游戏；或是网络状态不好，如客户端的接入是网通，但服务器却放在电信。数据处理的延迟可能是服务器设计不合理，导致负载不均衡或服务器的承载量过大。客户端一旦超过了最大的服务数量，就会导致服务器性能急剧下降，部分服务器处理不过来。对WoW等按功能来分的服务器架构，也可能是因为某些功能太消耗资源，另外一些功能却对资源占用很少造成的。

4月21日22时44分在官网查到的二区服务器状况

所以说，游戏中的世界事件肯定会造成服务器的不稳定。对WoW这样的服务器架构，会导致计算量和同步量增加（如团队群体PK需要消耗很多CPU资源，同时需要把周围玩家的信息发给客户端的数据量也会大大增加）。事实上，这对那些以地图来划分的服务器架构影响更为严重。

WoW如今的卡机现象是随着第九大区的开放出现愈演愈烈的迹象的。很多人猜测，是不是运营商利用现有的服务器资源，不断增开新服造成了卡机。这在理论上是完全可能的。事实上，我们可以通俗地把一组服务器想象成一台普通的个人电脑。假设整个大区每台有独立命名的服务器是一个独立的电脑进程，那么其原理就和电脑的运行是一样的：一台硬件固定不变的电脑上，同时存在的进程越多，就越显得吃紧。对大多数网络游戏而言，所使用的服务器都是由一台台特殊的PC串联起来的（如WoW宣称使用的HP ProLiant刀片服务器），很少使用更为昂贵的小型机或大型机。但不论使用哪种服务器，在那些资源看起来还不算紧张的服务器上新开一个“进程”，理论上是没有太大难度的。

当然客观地讲，这次服务器出现的问题不能都算在运营商头上。业界对暴雪的普遍看法是，游戏性和美术肯定是没得说的，但是服务器端的程序就编得一般了。目前，业界普遍采用Linux环境下的C++进行服务器端开发，但据说WoW的服务器端程序是用Java写的，执行效率不太好，所以游戏对服务器的配置要求就比较高。据说暴雪为了保证游戏的服务质量，对服务器的要求必须是HP的高性能服务器。

以上只是根据资料进行的合理猜测，实情如何也许只有机房的工作人员更为清楚。但这种大范围的卡机故障，肯定是服务器方面出了问题。个人认为目前解决的最好方法，就是增加服务器数量，用更多的服务器为玩家提供更好的服务。虽然这样做会增加运营成本，但从长远利益考虑还是值得的。

（作者曾任职于金山软件，在游戏业内具有多年研发经验，精通手机网络游戏和网络游戏服务器端开发。）

但这些情况仍然持续了一段时间。有点讽刺的是，经常是在维护以后反而更不稳定。”

“起初也有人抱怨暴雪，比如说‘我一个月付15美元给他们，他们都干什么去了？’后来服务器渐渐好转，也就没有人再提。”Crazypanda说。其实美服玩家现在也都习以为常了。

玩家的呼声

可见，这些频繁的服务器故障绝不仅仅光临国服。但偏偏此时，一篇题为《九城是如何糟蹋〈魔兽世界〉的》的帖子出现在各大热门讨论区。作者自称是一位被九城辞退的客服经理，据他说，九城挪用服务器早有先例，曾在2007年将数个WoW服务器转为他用，“支持”《奇迹世界》公测。记者了解到，当时因TBC迟迟未能开放，WoW在线人数呈下降趋势，调整部分服务器资源也算情有可原。但帖子中还说，2008年初，暴雪考察团向九城建议，增开服务器以满足玩家的需求。但九城因“资金不足”“无法自费购买美国原装服务器”“几个星期的激烈会议后，暴雪终于允许九城自己购买设备，条件是从此中断对九城的技术支持，由暴雪派驻的25位专业维护人员也撤回美国总部。”作者说，就是因为没有技术支持，导致了从春节以来越来越多的服务器故障。

这种说法由于无法从九城方面得到证实，也仅仅是一种说法而已。帖子中的一些描述也有可疑的地方，只是对宕机危机里的玩家来说，这正是他们期待的曝光帖。其实，玩家现在的抱怨集中在两方面：一是怀疑九城挪用了原本就十分紧张的服务器资源，2.4本来就不够稳定，再开新区无疑会雪上加霜；二是一些频繁宕机、长时间维护的服务器不仅影响了玩家的乐趣，也让一些公会无法Raid，他们希望九城能够针对这种情况作出说明并给予一定的赔偿。一位玩家在电话里告诉记者，谩骂是解决不了问题的，“我们可以忍受卡机、宕机，但我们希望运营商能够给出一个合理的解释。”



九城的补偿措施，不知是否可以让玩家感到宽慰？

可以肯定，这次宕机危机并不像普遍猜测的那样，完全是运营商的责任。但如何能够规避此类事件重演，却是摆在运营商面前一个长久的课题。5月2日，九城发布公告，称由于“深切感受到因为回档所带来的不良游戏体验，考虑到所有玩家都已经为了太阳之井世界事件作出了自己的贡献”，于是将奎尔丹纳斯岛上的所有设施向玩家开放（九区除外）。这意味着，国服目前的整体进度甚至领先于外服。不管这是否有些迟来，九城还是迈出了善意的一步。



不死玩猥琐 月魔也抓狂

■ 江苏 王念忠

UD已经沉沦很久，这是不争的事实。

韩国著名职业UD选手Susiria在评论1.22版本补丁的时候，就声称UD是现在最弱的种族，应该给予一些照顾。高手都这样说了，我们也不得不承认如今UD确实状态低迷。就连从前常被UD欺负的HUM，现在也一举翻身，用圣光、飞锤搞得UD处处被动。难道不死族已无望重新雄起？这种想法显然错误。人族可以找到新的战术来克制不死族，不死族也同样可以创新崛起。然而，由于著名的UD选手们已经有了成熟系统的打法，我们很难从他们的战术中找到耳目一新的感觉，倒是一些名气不大的“灵气选手”却时常令人眼前一亮。这类选手的战术虽有缺漏，但往往可以带给我们极大的启迪。德国小将XlorD就是众多“灵气选手”中的一位代表，其独具一格的“猥琐”打法，给许多正在寻求UD战术新出路的玩家留下了深刻印象。他曾击败过包括Moon、Fov、Satiini在内的众多高手，证明了其打法的可行性。

那么XlorD的猥琐战术到底是怎样的呢？其实总结起来非常简单：一本狗流循规蹈矩，二本天鬼骚扰，同时开矿，并建造大量的防御塔。不断用阴影侦察，使自己在兵力暂缺时安心MF提升等级。等双矿平稳运作之后，窝在塔中把人口暴至100，随后一举拿下比赛。光有理论不行，下面就为大家带来一场XlorD与Moon在今年WC3L比赛中上演的“金皇冠”级别大战，看看XlorD是如何将此猥琐战术运用到实践中的。


图1：DK的第一笔经验


图2：Moon分矿处的生命之树第一次被群狗扒掉

选手介绍

XlorD：16岁德国天才UD，原隶属于SK战队，但因某些原因近日转到了德国的ALTERNATE aTTaX麾下，也算是投入了本土的怀抱。

Moon：魔兽天下谁人不识君。

开局：比赛在我们颇为熟悉的EI上打响。红色亡灵XlorD的基地腐蚀了地图2点钟的金矿，蓝色精灵Moon的生命之树则在10点钟的位置生根发芽。Moon的战争古树选择放在311小怪与雇佣兵营之间，以配合快速MF。XlorD则选择走传统的狗流，希望及时给Moon的练级与采木的小精灵施加压力。在英雄方面，Moon选择了擅用的黑暗游侠，XlorD则选择了万年首发死亡骑士。开局都没有什么新打法，但双方良好的操作和侦察为初期增加了不少的看点。死亡骑士刚走出家门，就发现了探完路往回跑的小精灵。我们知道，1级的死骑一剑再加上一记死亡缠绕就可以杀死一个小精灵，但我们也知道Moon总是能在死亡缠绕还飘在半空中时操作小精灵爆炸，既不让对手拿到经验，同时还会浪费死骑75+50共125点的魔法值。这第一次的操作比拼到底谁会赢呢？只见死骑老道地砍了小精灵一剑，并没有急于扔出死亡缠绕，而是追着小精灵向前走了一段距离。这时Moon急了：你到底扔还是不扔？我不能老盯着这个画面看而不操作部队吧。于是，当Moon将画面切回部队的瞬间，XlorD的死亡缠绕出手了！死骑成功地杀掉了小精灵。**（图1）**

初期：黑暗游侠开始了练级之旅，XlorD的死骑则趁机溜入Moon的家中，希望用死亡缠绕与骷髅杀掉几只小精灵，以拖延Moon的科技进度。Moon的反应速度也相当迅捷，及时操作贫血的小精灵进入金矿避难，减少了一些损失。Moon在打退了XlorD的一拨小狗后，选择了一本开矿。意识相当到位的XlorD用初期探路后并未回家的侍僧探到了Moon开矿的阴谋，拉上死骑与小狗们前去强拆，先后两次扒掉正在生长的生命之树**（图2）**。但Moon从来过不惯穷日子，坚持第三次植

树，分矿才可以安静地建造。此时看看亡灵家中，XlorD在即将升好二本时放下了第二个地穴，准备双地穴暴石像鬼。

中期：XlorD的天鬼一出地穴，就径直飞向Moon家中骚扰小精灵，同时死骑与小狗练掉分矿处的怪物，开出了一片分矿。XlorD的猥琐秀自此开始。首先天鬼的骚扰使小精灵四处逃窜，而由于XlorD在开矿伊始就放下了3座塔，前来阻止的Moon几乎无功而返。为了对抗天鬼，Moon选择了熊猫作为二发英雄；XlorD则选择了万年次发巫妖。见攻打亡灵分矿无望，Moon转攻亡灵的主基地。此时亡灵的兵力亏空，而且天鬼悉数在外，XlorD极有可能被这一拨弓手加小鹿Rush掉。然而XlorD并没有惊慌，从容地升级家中的通灵塔协助作战。Moon此时一个不小心，自己的黑暗游侠反而被刚出生的巫妖用Nova轰杀（图3）。升级好了的塔由于是穿刺攻击，对Moon薄血的弓手、无甲的小鹿造成了极大的威胁，Moon只好撤退。此时2矿对2矿，但由于升级了大量的塔，XlorD的科技进度处于劣势，三本升级才刚刚开始。Moon则快要升级好三本，熊鹿部队即将成型。


图3：Moon压制时3级的黑暗游侠遭Nova轰杀

后期：此时双方皆进入三本科技时代。令XlorD比较尴尬的是，自己仅有50人口的双英雄加天鬼，不足以与Moon的熊鹿大队抗衡。所以当双方在野外相遇时根本谈不上交火，只能说是Moon在追着XlorD的部队打。利用小鹿的减速，Moon成功地围杀了1级的巫妖，死骑则一个人逃到了分矿处。Moon的大部队追着死骑压向UD分矿。为了防止自己的天鬼在小鹿的减速面前悉数变为经验，XlorD索性不让天鬼回救，一直在对方的分矿处骚扰（图4）。Moon的大部队踏上了XlorD分矿处的荒芜之地，此时防守的只有死骑一人，似乎分矿的失守是必然的了。然而，大量的塔使得UD的分矿犹如一块炽热的蛋糕，令Moon觉得似乎唾手可得，却又无从下口（图5）。Moon犹豫了一下，还是决定撤退。面对这种猥琐打法，Moon第一次发出了无奈的叹息，但这只是一个开始。随后，Moon再次转攻亡灵主基地，XlorD也再次升塔化解。Moon开始抓狂了，放弃了对XlorD的主动进攻。


图4：利用树木躲起来，天鬼有家都不想回了

对峙期：一般的比赛在后期就应结束，但Moon的撤退将比赛拖入了加时赛。为了对抗XlorD的冰龙+天鬼（图6），Moon种下双风之古树量产角鹰兽，索性也玩起了暴人口。“冷战”持续了十几分钟，双方一直僵持着未有碰兵。即使Moon压了过来，XlorD也按兵不动，躲在塔群里专心暴兵（图7）。在这种闲暇时光里，XlorD并非无聊地1212来回切队，而是不断用阴影摸索对方位置（图8）。Moon以令人称奇的“嗅觉”察觉到了第一个前来侦察的阴影，随即买了显影尘土杀之。后来Moon又胡乱撒了N次土，表明第一次只是凑巧。熊德在“冷战”期间一遍遍无聊地吼叫着，来提高角鹰兽的攻击力，并随时保持备战状态。这也提醒了XlorD，他随即练了两只毁灭者，用来驱散咆哮与克制熊德。XlorD还训练了三英雄恐惧魔王，希望用他的吸血光环来增强天鬼的生存能力。对峙时期的双方犹如在玩军备竞赛，各自的人口都逐渐逼近100，最终的大战一触即发。


图5：黑暗游侠：“这是在跟老娘玩Tower Defense么？”

决战：大战爆发前的寂静令人窒息，因为双方一旦接触，便会决定最终的胜负。最后双方100人口在商店处对峙，Moon一个不小心，半数角鹰兽走位过于靠前，被巫妖Nova减速；天鬼群随即冲了上去，XlorD零损失就打掉了Moon的8只角鹰兽。Moon没有选择的余地，将所有部队A了过去。惊天地、泣鬼神的3攻3防100人口大战正式打响！石像鬼与角鹰兽互相撕扯着，遮蔽了天空，顿时日月无光（图9）。双光环支撑下的天鬼果然生猛，不一会儿就几乎全歼了角鹰兽。而地面上则Moon占优，熊德将薄血的巫妖与恐惧魔王拍成红血后，黑暗游侠适时地释放沉默，阻止死骑治疗，并顺势将巫妖与恐惧魔王击杀！死骑无奈地选择了回城。此时人口61：44，Moon领先。


图6：XlorD的招牌兵种搭配：1只冰龙+N只天鬼


图8：阴影：“偷窥时被发现可就不好了！还是离远点”

残局：100人口大战之后，头脑清晰的XlorD意识到虽然自己人口处于劣势，但并非整体处于劣势。人口偏低很大程度上是因为死掉了两个低等级英雄，而此时XlorD已牢牢掌握了制空权，毕竟导致对方人口虚高的熊德也拍不到空中单位，可以随便打着玩。此时对XlorD最大的威胁只有熊猫的火焰了。XlorD复活了双英雄后，再次明确了思路，即击杀熊猫。UD果然是最擅长玩英雄RPG的种族，杀掉熊猫并非难事。艺高人胆大的XlorD拿恐惧魔王当诱饵，Moon冲过来把恐惧魔王打至半血，死亡缠绕适时飞出保住了恐惧魔王。（下转112页）


图7：XlorD在家里歇着暴人口，很爽很猥琐


图9：遮天蔽日的100人口空军对决



FIFA2008——让你的进攻更简单

■ WE.TyranT

FIFA2008已经推出半年之久，此作继续沿用FIFA2007的物理引擎，并且在游戏操作中增加了手动传球这一变化。何谓手动传球？顾名思义，就是将传球的定位更加严格和精确化，让玩家能够体验到真实足球的操作。而在历年都被玩家指责的守门员AI方面，EA公司也作出了很大改变。WorldClass级别的守门员难度让此前可以打出所谓篮球比分的FIFA变得更加真实。然而也是因为这些改变，使得进攻变得比以前更加困难了。下面我们通过两场比赛的Replay为大家简单介绍一下FIFA2008目前为止一些进攻效率较高的套路和方法。

目前FIFA2008比较流行的阵形有442、433、343这几种。442攻守平衡，适合传切意识好、擅长打阵地战的玩家使用；433突出进攻，但边路进攻是它的弱点；343是全攻阵形，进攻毫无破绽可言，但防守却是致命弱点。所以，玩家要通过自身打法特点来选择自己适合的阵形。

虽然有点老生常谈，但现在我们还是先来回顾一下从FIFA2006开始就已经引入的几种进攻战术，在FIFA2008里依然可以得到沿用。这些进攻战术分别是：CA、WP、BO以及MR，下面我们来一个个介绍。

CA（Counter Attack），这个战术主要用于防守反击，在对手没有能够完成进攻并且没有死球的情况下，控球权被你断下，这个战术就开始奏效了。这时你需要做的就是又快又准地把球传给你正在进行反击的队友就OK了。如果你使用的球队速度很快，而且技术性也很强，那么这个战术将会非常有效！

WP（Wing Play）顾名思义，这是所谓的两翼齐飞的边路进攻战术。使用这个战术最好在边路放上几个速度比较快的队员，可以给对手的边路实施足够的压力，但是由于边路队员过于频繁地插上助攻，也会导致本方的边路漏洞百出，这就考验自己的防守能力如何了。

BO（Box Overload），在这里我们把它理解成压迫式的进攻，前场队员全部压上，是一种非常具有侵略性的进攻战术。但这也是一种赌博式的进攻打法，万一进攻不成被对手反击，后防留下的空当是非常大的。如果你的对手是一个善于反击的人，或者有一个像亨利那样速度很快的前锋，建议你不要冒险使用这个进攻战术。除非在对手士气很低，或者自己落后并且急于追平比分的情况下使用。

MR（Man Releases）也是3rd的意思，这里我们暂且用NBA里的经典战术三角进攻来描述它。这是一种后插上的战术，在你的持球队员和接球队员之外，还会有另外的球员从后排插上进攻。这个战术和上面所提到的WP战术在一起配合相对会比较完美，但是还需要防范对手的反击。如果实在防不住，不要客气，一个字——铲！


图1

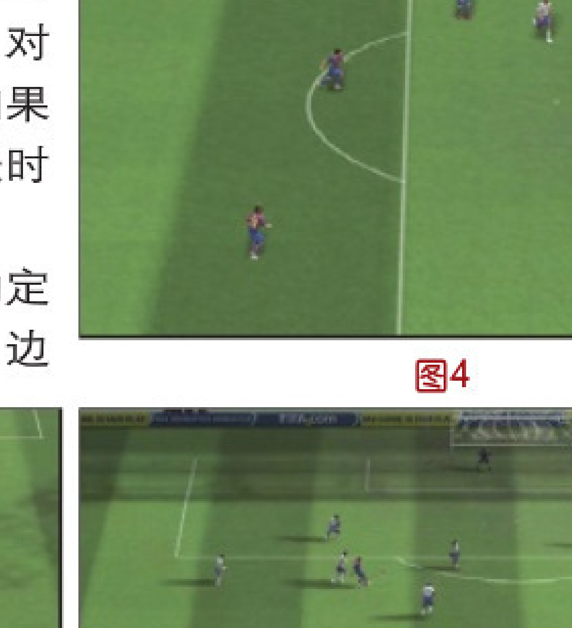

图2


图3

介绍完基本的阵形，接下来我们开始进入正题。FIFA历代对边路进攻的设计尤为突出，可以说历代的主流打法都是先从边路开始。而FIFA2008加入手动传球后，原来的45度传中基本上已经失去了作用，但这并不是说下底的威力就减弱了。将球带到边路，快到小禁区的时候，向边线45度侧身，然后用70%~80%的力度直线传中，守门员将不会出击接球，最后以45度头球攻门**（图1）**。同样，我们也可以背身拿球然后传中，其效果一样。这种传球最好的位置是将球带至角球点附近，并且不要将球靠近底线传中。如果你认为对方的跟防十分紧，那么我们就先摆脱他，返身带球至大禁区角附近，45度传向禁区**（图2）**，前锋将会赶在守门员出击得球之前将球顶进。同样的方法我们也可以用在战术角球的战术中**（图3）**，如果你的对手防守非常好，让你连禁区附近都难以进入（这未免也太惨点了），那也不要紧，在外面也可以传**（下页图4）**。

介绍完传中的几种方法，接下来告诉大家如何在阵地战中打破对方的防线。进攻中，如果自己的前锋和对方后卫平行时

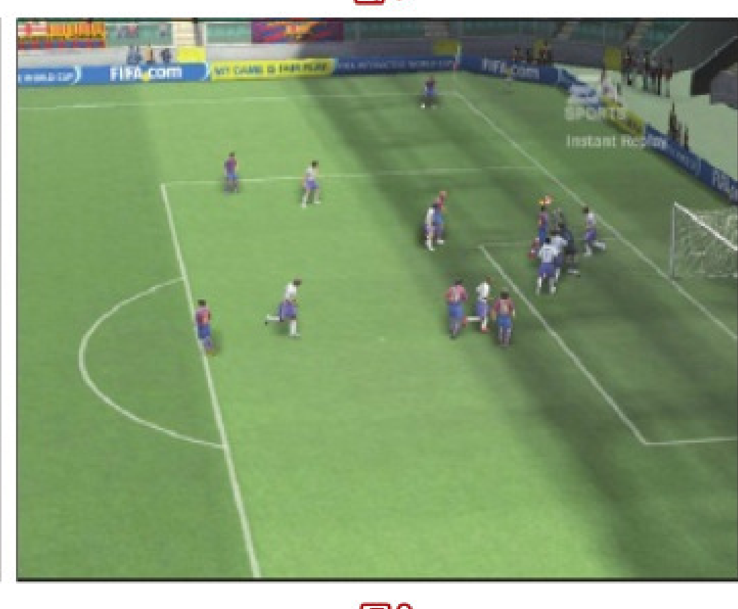
（图5），对着自己的前锋W或者A键传球，注意力度要稍微大些，利用前锋速度甩开对方后卫形成单刀的机会。同样，我们也可以在对方禁区前让两个前锋打出这样的配合（图6）。亨利在禁区前沿吸引中后卫过来协防，然后向禁区里的埃托奥A键过去，就会形成单刀机会。FIFA2008中使用长传是突破防守很好的办法，而且还有很多不同的变化，这个就需要玩家在长时间的游戏中慢慢积累经验去摸索。在FIFA2008中，对直塞的要求有了很大的变化，直塞力度和方向的控制成为传球成功与否的关键，如果能够很好地掌握直塞球，它将成为你进攻中非常有效的手段。但直塞球必须经过长时间的练习才能见成效，没有窍门可言，所以我在这里就不多作介绍了。


图4

说完运动战，我们得提到不管是在真实足球还是在游戏里得分手段都非常高的定位球了。其实足球里的定位球无非3种：边线球、角球和任意球（点球可以无视）。边线球就不多说了，因为在FIFA2008的比赛规则里边线球是不让扔进小禁区的，这样就最大限度地削弱了边线球的威力，所以在此我们暂时不提。在角球方面，前面我们提到，由于FIFA2008采取了手动传球，所以原来的45度传球被大大削弱，导致FIFA2007时的角球战术也被削弱了很多。但比赛规则改变以后，大大增加了角球战术的多变性。首先，FIFA2007时的战术角球虽然被削弱了，但不代表没有用了，我们伟大的玩家通过实践证明，FIFA2007时代角球的重要性能够传承下来。首先Z键一个人上来接球，S键传球，接球的人得球后，45度带球，最后以10%左右的力度将球直线传出（图7），这样就形成了前点头球攻门的机会。如果你的对手提前切换球员跟住你的接球队员，那么我们角球直接A到禁区里面以50%左右的力量一样能形成前点头球攻门的机会（图8）。FIFA2008中还有很多角球的战术，比如上面提到的战术角球，摆脱防守到大禁区角附近的传球，直接向禁区里65%左右力度的D键传球，或者用战术角球创造出上面所介绍的下底传中机会，这都需要玩家在游戏中不断练习和摸索。


图5　图6


图7


图8

本文介绍了一些常见的进攻战术和方法，成功率的高低在于玩家自己的练习程度。希望以后能有更多新颖的战术与大家一起分享。

（**编者注：** *本文作者为WE战队FIFA分部的队员，以及Replays.net的记者*）

（上接110页）此时Moon的熊猫"一猫当先"，再次向XlorD冲来。XlorD抓住了机会，巫妖拆甲、Nova减速、天鬼一轮齐射、腐蚀群蜂、死亡缠绕依次放出，熊猫瞬间被秒杀（图10）！Moon还没反应过来，熊猫就已经安息。等想起用保存时，却错把健康的熊德保存回家，估计Moon此时哭的心都有了。失去了熊猫的精灵拿XlorD的空军丝毫没有办法，即使黑暗游侠升到6级，先后魅惑了一只冰龙和一只毁灭者，也被天鬼瞬间撕碎，反而变成了对方的经验。最后，随着黑暗游侠的一声倒地，Moon敲出了GG（图11）。



图10：熊猫瞬间死于亡灵三连击


图11：最后一剑

总结： 纵观整场比赛，战局跌宕起伏，情节扣人心弦。面对强大的月魔，XlorD从容不迫，淋漓尽致地把自己的猥琐打法发挥到了极点。无论是从开始的天鬼迂回骚扰，还是中期的造群塔开矿，或是再后来窝在塔中暴人口，都无时无刻不体现着XlorD猥琐战术的精髓。Moon则一直都没有找到很好的应对办法，最终被控制住局面的XlorD打败，悲情地充当了反面教材。其实，从这场比赛中我们可以看出，Moon依然是世界上顶级的NE选手，无论是良好的微操作，还是成熟的熊鹿搭配，都体现着他对暗夜精灵的深层理解。然而，成也熊鹿，败也熊鹿。过早地暴熊鹿使得Moon早于XlorD突破50人口，增加了维修负担，总采金量反而不及XlorD；而且成型的熊鹿使得Moon没有足够的人口来造角鹰兽，导致制空权丧失；再加上熊猫被秒杀，失败已是必然。

据悉，1.22版本将把通灵塔的护甲从1升至5，大墓地的建造时间从120秒降至100秒，这无疑是在支持不死族建塔开矿。我们可以想象一下，未来将会有更多的UD选手造塔、开分矿、暴兵，也将有更多的人在UD的群塔面前像Moon在这场比赛中一样抓狂。我们有理由相信不死族将会迎来战术的春天，以猥琐之战术重振昔日之雄风！

命令与征服3——凯恩之怒

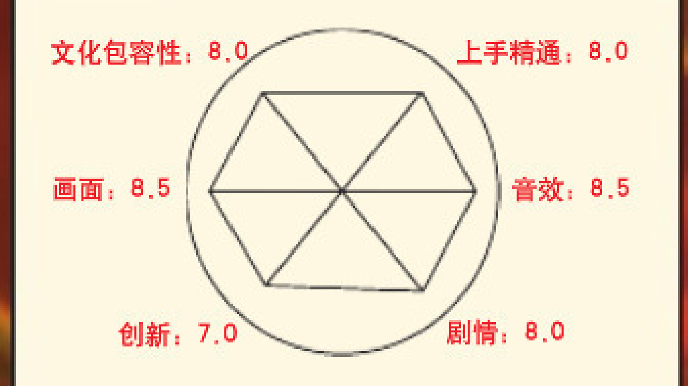
COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

■游侠 神之影

精品 8.0



制作	EA LA
发行	EA Games
类型	即时战略
语种	英文/中文



为什么要玩这款游戏

尽管《凯恩之怒》只是一部资料片，但它却增加了非常多的新内容，包括全新的战役关卡、全新的征服模式、全新的子阵营、全新的史诗单位等，每一个新体验都能给你带来不一样的游戏乐趣。不仅如此，这部资料片还保留了一些传统的元素，例如高水准的真人动画、经典简捷的操作控制、震撼刺激的战斗过程等，你能从中领略到“命令与征服”系列的独特魅力。随着众多新内容的增加，资料片也获得阵阵好评，不少玩家认为资料片比原版好玩多了，特别是子阵营和征服模式的出现，使得游戏的战略性提高了一个档次，大家能够根据各个阵营的特点衍生出变化莫测的战术和技巧。

在这次的资料片中，大家将重返泰伯利亚世界，与“光头佬”凯恩一起带领NOD兄弟会重新崛起，游戏还描述了第三次泰伯利亚战争的前前后后，揭开整个“命令与征服”系列不为人知的故事和谜团。

背景故事

第二次泰伯利亚战争结束之后，NOD兄弟会因众叛亲离而面临着瓦解，而GDI却得到了古老的装置塔西图斯，可惜他们并不了解它的真正用途。逃过一劫的凯恩只能躲在暗地里重新组建NOD兄弟会，他先是煽动里约贫民起身反抗GDI，诱导他们摧毁象征独裁的行政中心，并通过无线电台将暴动的消息向外大肆传播，然后又从澳洲海岸的秘密研究所里夺回隐形科技，使得NOD兄弟会的实力大大加强。可是，凯恩并不打算让GDI知道自己还活着，他想寻找一位能够代表自己的领导者，于是想方设法俘虏黑手部队的领袖马吉安，让他带领NOD兄弟会重新崛起。为了向全世界展示自己的重生，NOD兄弟会引爆了GDI的液态泰伯利亚研究室，使得泰伯利亚矿覆盖了绝大部分星球地表，并以惊人的速度持续增长。


俘获叛徒马吉安是NOD兄弟会崛起的关键

12年后，NOD兄弟会控制了星球上的黄区，并维持着敌人眼中的静止活动状态。相反，GDI则变得骄傲、懒散，长期依赖着全球离子加农炮网络。可是，他们却万万想不到凯恩已经开始对离子加农炮网络的破坏行动，NOD兄弟会袭击约翰内


凯恩最终获得了塔西图斯



思金人仅有几次的出场

斯堡的研究基地，并找到了瘫痪离子加农炮网络的方法。不过这只是凯恩计划的一部分，他知道GDI所有领导人物将会登上费城太空站出席年度能源高峰会，因此他想借此机会摧毁费城太空站，并一举瓦解GDI议会。不仅如此，凯恩还计划使懦弱的财政



部长雷蒙·波以耳能够成为GDI新的领袖，于是派人破坏金库，迫使他留在地球上。随着费城太空站的炸毁，GDI遭受到最沉重的打击，“幸存”的财政部长雷蒙·波以耳众望所归成为GDI新的领袖，而老谋深算的凯恩却一边让部队假装撤退，一边派人俘虏GDI首席液态泰伯利亚研究科学家吉罗德博士，让他为NOD兄弟会效力。

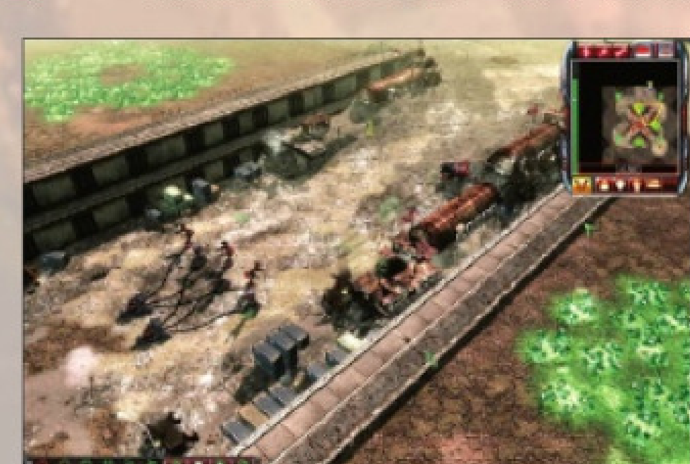
在凯恩动身前往普莱姆神庙时，NOD中央指挥部接获了来自非洲红区的紧急报告，得知GDI已经研究出新型武器——猛犸垦拓坦克，虽然它的用途是根绝泰伯利亚矿，但它拥有厚重的装甲和强大的火力，当地的NOD部队均对它束手无策，如果不尽快阻止它，NOD兄弟会将会失去在非洲的据点。因此，NOD兄弟会只能派人秘密跟踪猛犸垦拓坦克，找到维修它的ZOCOM基地，并了解它是如何制造的，同时自己也制造出终极武器——救赎者，来对抗猛犸垦拓坦克。尽管非洲战场又获得一次大捷，但随着奇丽安将军的出现，NOD兄弟会的内部矛盾进一步恶化，爱莉纱女修士长认为奇丽安是一位异教徒，图谋推翻凯恩，但她无法找到足够的证据，只能乔装成奇丽安，攻击普莱姆神庙来陷害奇丽安。

一束激光从天而降，GDI用离子加农炮摧毁了普莱姆神庙，但凯恩却在此次灾难中逃脱了，他知道GDI会发射离子加农炮，一早离开了普莱姆神庙。正如凯恩所料，离子加农炮所释出的异常强大的能量引起外星访客的注意，一支神秘的异形部队出现在乌干达帕拉市的郊区，它们利用阴险的心灵控制方式让人们屈服于它们的意志之下。在这危急时刻，凯恩无法承受不稳定情况带来的风险，派兵歼灭这些生物，夺回失去的城市。与此同时，塔西图斯的下落也有了准确消息，这个古老的装置位于东方大陆，由ZOCOM护卫队保护着，NOD兄弟会得知此消息后，立即派兵拦截，试图夺取塔西图斯。可是，爱莉纱的从中破坏，使得整个行动功亏一篑。在凯恩面前，爱莉纱说出了自己陷害奇丽安的真相，最终因不愿接受审问而举枪自杀。

自从普莱姆神庙被毁，NOD兄弟会就开始一败涂地，他们在第三次泰伯利亚战争中再次战败。在世人眼中，NOD兄弟会被消灭了，但事实并非如此，他们的势力还在某地存在着……8年之后，躲藏在地底碉堡的凯恩打算唤醒沉睡在俄罗斯和东南亚红区的军队“凯恩之印”，利用这支生化大军的力量去重新夺取塔西图斯。最终，凯恩之印苏醒了，塔西图斯也在凯恩的掌握之中，虽然塔西图斯的力量极不稳定，但凯恩还是打开了通往宇宙其他地区的通道。

第一幕 重新团结

第二次泰伯利亚战争结束之后，NOD兄弟会因众叛亲离而面临着瓦解。正当GDI欢庆胜利之时，侥幸逃过一劫的凯恩却再次出现，在暗地里召集一支大军，试图重新对抗GDI。



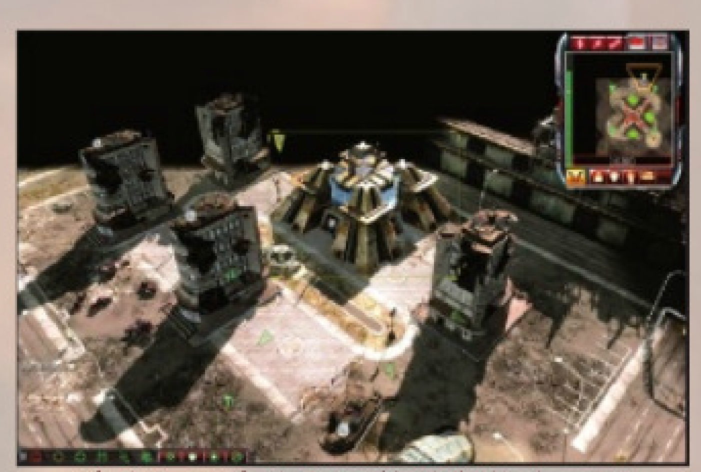
想阻止对方进攻，就必须占领这些建筑物



第1关 里约暴动

居住在里约的穷困人民，在盛怒之下起身反抗GDI，打算摧毁象征着独裁的行政中心，并通过占领无线电台，把里约暴动的消息向外大肆传播，而凯恩的军队也将就此浴火重生。

主要目标：摧毁GDI行政中心，摧毁分裂派系的建筑工厂。



这个行政中心周围的防御势力不弱

评说

一款全新的“老”资料片

■游侠 奥杰

《凯恩之怒》只是讲给老玩家的故事。游戏增加的全新单人战役由跨度18年的13个任务组成，这对于熟知“命令与征服”世界的玩家来说，《凯恩之怒》讲述了一些关于泰伯利亚战争中有趣的细节内容。不过，如果你不知道谁是Kilian Qatar和Director Redmond Boyle，以及什么是C.A.B.A.L.和Tacitus，那么《凯恩之怒》中的故事情节就是完全令人困惑的。游戏似乎并没想要通过视频动画将新玩家吸引到这个系列的故事中来——尽管很多信息可从游戏过程中开启的数据库中获得。另外，每一幕情节之间是间断的，战役并没有很好地将剧情衔接吻合起来，再加上各幕本身也不够精细，尽管13个任务进行起来充满乐趣，但从故事描述角度来说，确实是乏善可陈的。

而相对于略显不足的故事情节来说，《凯恩之怒》的全面游戏体验还是值得称道的。比如，在多人游戏和单关地图战役中，玩家不仅可以选择GDI、NOD和来自外星的思金人，还可以选择额外的6个衍生派系进行游戏。GDI、NOD和思金人各有两个衍生派系，他们不仅使用从原派系获得的相同的建筑物和战斗单位，还有一些独有的全新战斗单位，从而在战场上具有更为特殊的优势。这样一来，玩家不仅可以按照自己的喜好或者擅长来选择派系进行战斗，从而使得整个作战过程充满变数，而且对玩家的战

额外目标：占领并保护无线电台，使用动力信号扫描。

过关心得：基地建造在城市中央的十字路口上，而GDI的行政中心和无线电台分布在城市的4个角落，尽管对方的驻守兵力并不多，但没必要一开始就发动攻击，把基地建设好才是上策，基地周围有几个矿源，路途较远，可多生产几辆矿车进行采矿。初期的资金比较充裕，可同时生产突击摩托车、突袭者四驱车、武装小队和武装火箭兵，机械部队用来摧毁4座行政中心，步兵部队则用来占领路口斜坡处的建筑物，延缓敌人后期的攻势。在攻打4座行政中心时，要注意东南角落和东北角落，这两处的驻守兵力相对多一些，攻打时会比较麻烦。不过，不要一次摧毁全部行政中心，因为GDI随后会向基地发动潮水般的攻势，一般很难坚持下去。因此，最好预留一座行政中心，先利用破坏者占领4座无线电台来获得新单位天蝎坦克，再生产大量的突击摩托车、突袭者四驱车和天蝎坦克在基地待命。当最后一座行政中心被摧毁后，立即指挥所有部队往西北角落长驱直入，直接摧毁分裂派系的建筑工厂。


控制实验室西侧即可


资源不够，赶紧在四周建造采矿厂

第2关 属于我们的东西

虽然NOD兄弟会再度复苏，但还是无法与拥有高科技的GDI相抗衡。根据可靠情报，在澳洲海岸的秘密研究所内，GDI正在分析一份隐形科技资料库的备份，凯恩打算夺回这些原本属于自己的东西。



主要目标：占领GDI的秘密研究实验室，守住实验室直到上传完成。

额外目标：实验室的损毁率低于50%。

过关心得：基地建造在南方的海岸边缘，一开始迅速建造出重工厂和行动中心，并建造一座地对空炮塔来抵挡GDI由西北方向而来的空袭。等袭击结束之后，可开始大力发展基地建设，占领西边和东边的3处矿源，尽量多建造几座采矿厂来保证有足够的资源补给，同时不断生产天蝎坦克。只要拥有若干辆天蝎坦克，便可向东北角落的实验室发动攻势，尽管实验室周围有不少防御设施和机械部队，但敌不过数量众多的天蝎坦克。由于GDI的增援部队会不断从西边出现，为了避免被夹击，建议从实验室的东侧发起攻击。清除实验室周围的部队后，不要急着占领实验室，先派遣移动基地车控制实验室的西侧，并建造几座激光塔来封住路口，也可派遣天蝎坦克或武装火箭兵在一旁协助防守。一旦占领实验室，便会开始4分钟的上传数据倒计时，而GDI仍会派兵不断向实验室扑来，不过进攻部队零零散散，难以构成威胁。

第3关 说服他……

随着NOD兄弟会的不断壮大，凯恩不想就此引起GDI的注意，他想寻找一位能够代表自己的领导者，并认为叛徒马吉安是最适合的人选，但还需要说服他才行……

主要目标：摧毁马吉安的要塞，摧毁马吉安的护卫队，护送马吉安的运输载具前往撤离区。


控制蓝色矿源是由守转攻的关键


封锁路口，拦截马吉安的护卫队

额外目标：找到并摧毁钢爪脉冲扫描器，摧毁马吉安的雕像。

过关心得：马吉安的要塞在遥远的西北角落，周围有不少部队保护着，没有足够的兵力是无法接近它的。因此，初期的任务是建设好基地，尽快提高基地的科技水平，建议派遣使徒去占领附近的蓝色矿源，并建造两座采矿厂来采集资源。只要资源足够，便可生产大量的光束炮和隐形坦克，

术指挥能力也提出了更高的要求。

如果说《凯恩之怒》最为让人感到耳目一新的内容，则莫过于全新的“全球征服”游戏模式。我们知道，《命令与征服》系列游戏一向以节奏和战斗为重点，这一点在《命令与征服3》中尤为突出，而“全球征服”则是给整个系列引入了一个新特色或者新的发展方向。“全球征服”模式是一种类似于冒险式回合制战略游戏，只不过它的战斗是采用即时引擎，与《中土大战2》中的War of the Ring模式和《战锤40000——战争黎明之黑暗十字军》中的战役模式一样。在全球征服模式下，当部队相互遭遇的时候，即进入RTS层面（除非你选择让电脑自动解决战斗），但是有一个非常重要的区别：3分钟之后，全部战争之雾都从战场上消失，让你能够清楚地看到战场上的一切；6分钟之后，所有隐秘行动清除。通常此类带有变化性质的战略游戏，是在现有的RTS模式不变的基础上进行层次扩展的，但是在“全球征服”模式中RTS战斗并没有进行很长时间，原先《命令与征服3》中传统的节奏和战斗部分被较为慢速的回合制因素所取代。对于《命令与征服》系列来说，这是首次尝试，尚不知玩家对此游戏模式抱何态度。不过，从积极意义上讲，这个引入是值得支持的。即时战略游戏融入其他游戏元素是其本身的发展趋势，它可以让独立的战斗获得更大的表现空间。

总的来说，《凯恩之怒》是一款合拍的资料片，用新增战斗单位和作战能力来提高《命令与征服3》的游戏性。尽管单人战役部分没有像其他经典资料片那样推动故事情节的发展，但“全球征服”的战略模式绝对是一个亮点，让《凯恩之怒》更像是一个全新升级的游戏。当然，这也是一个仁者见仁，智者见智的事情。

尽量以光束炮为主，它不仅威力高、射程远，还能聚集攻击，唯一的缺点就是无法进行移动攻击，交战时尽量不要让它们移动。拥有一定数量的光束炮和隐形坦克之后，可让它们去清除山路附近的钢爪守军和5个脉冲扫描器，不过要注意来自西侧小路的袭击，最好留一些部队在基地附近进行防守，或者多留意雷达的提示，让进攻部队提前返回基地协助防守。在进攻马吉安要塞的同时，基地继续生产光束炮，经过几轮的攻势，轻而易举就能摧毁马吉安的要塞和3座雕像。由于要塞被摧毁，马吉安和他的护卫队只能仓皇而逃，此时可让基地附近的剩余部队封住他们的逃亡路线，并进行前后夹击，只要在马吉安逃出地图之前将护卫队一一消灭即可，难度并不大。

第4关 一次轰轰烈烈的展示

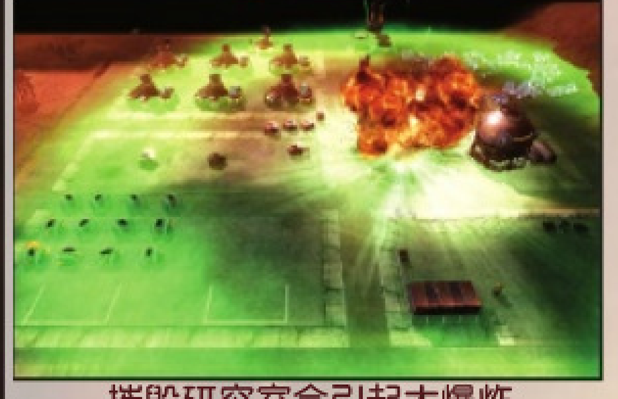
马吉安的回归，使得NOD兄弟会的势力更加强大。在澳洲中部，GDI研究团队试图控制液态泰伯利亚的原生力量，而凯恩打算借此机会来让全世界见证NOD兄弟会的重生。

主要目标：摧毁GDI液态泰伯利亚研究室。

额外目标：摧毁研究设施发电厂，占领所有净化者残骸。

过关心得：基地建造在西南角落的山坡上，GDI稍后会从东面发动猛烈的攻势，必须争分夺秒做好准备，建议在基地东边建造两座切割塔和4座激光炮，尽量不要离基地太远，同时生产大量的武装火箭兵协助防守，最好先别建造重工厂，等击退敌人后再建也不迟，只要能顶住第一轮攻势，以后就轻松多了。如果防御设施损坏严重的话，还可生产几名破坏者进行修理。等局势稳定后，用剩余的资源生产一些光束炮，让它们掩护破坏者占领基地周围的十多架净化者残骸，这些净化者损坏严重，最好将它们送回重工厂修理。如果资源紧缺的话，可让使徒控制附近的矿源，建造几座采矿厂迅速补充资源。GDI的研究室和发电厂都在东边，那里有不少部队保护着，尤其是锤头直升机，数量惊人，必须生产若干辆螳螂坦克，来配合众多光束炮向东前进，先摧毁发电厂，再攻击研究室，研究室倒塌后会引起大爆炸，周围的单位和建筑全部遭到毁灭。


只要能顶住第一波攻势，胜利基本不成问题


摧毁研究室会引起大爆炸

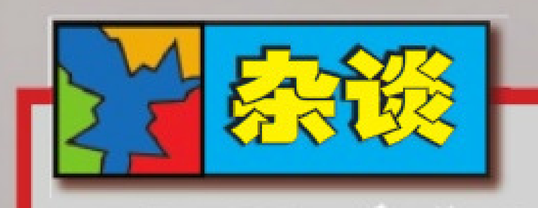


第二幕 凯恩的苏醒

随着泰伯利亚研究室的爆炸，泰伯利亚矿覆盖了绝大部分的星球地表，并以惊人的速度持续增长。10年之后，凯恩再次把你唤醒，他打算夺回失去的塔西图斯。

第5关 建立王国的关键

NOD兄弟会控制了星球上的黄区，并维持着敌人眼



真人之诱惑——《凯恩之怒》影片制作幕后大起底

■北京 冰河



过场电影的制作导演理查德·泰勒正在讲述他自己的想法



娜塔莎·海恩斯特里格表示，真人过场电影对游戏具有重要的实际意义

“那些妄图反抗我们的人，最后的下场只能是如同灰尘一般消失。”一个秃头在血红的背景光下，面对着我们阴惨惨地说。他的声音并不大，情绪也很收敛，但是透过他的话音，一种无名的邪恶和冷酷从屏幕那端传来，渗透到屏幕之前坐着的每个人的骨子里。可是当这个秃子从屏幕上消失之后，每个人在长出一口气之余，又会情不自禁地承认：太酷了！我喜欢这个秃子！——没错，这就是凯恩，游戏史上最著名的两个秃头坏蛋之一，在《命令与征服》的最新作品《凯恩之怒》中，他又回来了（我为什么要说“又”呢？）。从上世纪90年代开始，他就一直不停地在电脑屏幕上骚扰我们、威胁我们、挑战我们，尽管最后他总是会被击败，但他也一定不会死。当《命令与征服》的下一款游戏出现的时候，他又会从黑暗中走出来，用他的秃头照耀我们，用他的邪恶挑逗我们，激励我们去消灭他的军队，追捕他的身影，然后……银子就哗哗流进EA的口袋，而电脑前的我们则悻悻地嘀咕：下次一定抓到你这个死秃子，把你关到动物园的猩猩笼子里。

EA从来没有预料到凯恩能够这么红，所以当他们看到凯恩一次次引来玩家的追捧（或者追捕？）热潮之后，这次干脆就把新作的名字定为《凯恩之怒》，这充分显示了凯恩的魅力。只是凯恩为什么能这么红呢？这绝不仅仅因为他是个秃头的缘故。事实上，很多玩家都承认，正是每一代游戏中存在的真人电影过场，让凯恩这个虚拟角色变得更真实可信，仿佛他就存在于世间的某个角落一般。因此，对游戏中真人电影过场的好奇，也成了玩家对于《命令与征服》不懈追捧的重要动力。尽管那些过场都仅仅限于室内，不过是几个人物的对话和简单互动，可是所有人都依旧乐此不疲。很幸运，在《凯恩之怒》的制作幕后花絮视频中，制作方放出了不少关于过场影片制作幕后的内容，让玩家的好奇心得到了一定满足。

“嗯，采用真人扮演的电影连贯情节，交代剧情发展，这是制作方一贯的作风，我们从没打算改变它。”影片的制作导演理查德·泰勒（Richard Taylor）说，“我个人认为，这种形式其实更适



中的静止活动状态。相反，GDI则变得骄傲、懒散，长期依赖着全球离子加农炮网络。可是，他们却想不到凯恩开始了破坏离子加农炮网络的行动……

主要目标：摧毁GDI网络通讯中心，摧毁GDI离子加农炮连线，在离子加农炮重新校准前占领网络研究中心。

额外目标：在离子加农炮重新校准前两分钟占领网络研究中心。

过关心得：一开始只有一名特种兵和4支影子小队，小心翼翼控制他们向东行进，尽量不要造成任何的损失，需要利用特种兵来炸毁网络通讯中心，利用影子小队的滑翔飞行和遥控炸弹来炸毁离子加农炮连线。一旦炸毁离子加农炮连线，便会开始倒计时，而移动基地车和4辆算计者则会出现在西南角落。迅速把基地建设起来，大量生产武装火箭兵，与返回的特种兵一起进驻到基地右侧的建筑物内，同时在另一侧建造两座切割塔，让4辆算计者在矿源附近展开，抵挡GDI持续不断的攻势。由于时间紧迫，可建造两座采矿厂和重工厂来提高效率，只需生产光束炮和火焰坦克，两者的搭配使用简直是地面无敌，也可派遣几架毒液战机在空中进行协助，建议往东边的薄弱点开始突破，一直杀到敌方基地，将重要建筑和发电厂摧毁即可。同时，立即生产4名破坏者，通过呼叫运输机将它们沿着进攻路线送到每一座网络研究中心的附近，占领网络研究中心来阻止离子加农炮的发射。



注意北边的步兵部队，必须加强地面防御



时间仅剩6分钟，全军突击

第6关 耀眼夺目

费城太空站和离子加农炮网络一直是NOD兄弟会的头号目标，凯恩计划着如何将它摧毁，同时瓦解GDI议会。可是，凯恩希望懦弱的财政部长雷蒙·波以耳能够成



乔·库坎对自己表演的评价总是很谦虚

合这款游戏，能够体现它的特点。尽管如今很多游戏都已经采用CG动画制作这些过场画面，但是我认为这款游戏的过场中涉及了太多重要的细节，例如对话和服装等，这些细节能够充分体现这个游戏的内在特色，但是CG动画无法完全表现出这些东西，特别是人物的思想和意志，只有通过真人演绎才能充分表达，所以我们就这样（继续制作）了”。

游戏中重要角色Alexa Kovacs的扮演者娜塔莎·海恩斯特里格（Natasha Henstridge）也高兴地赞同泰勒的说法。“这是一次有趣的体验，我很高兴能参与这部影片的制作。我觉得正是这些影片片断给游戏增添了新的魅力，它为这个游戏冷冰冰的色彩加入许多新元素——其中最重要的是人性的元素。每个参与演出的人对自己角色都有独特的理解，这些暗藏的情绪使得这些角色拥有自己的性格。正是通过这些片断，你会觉得你不是与一堆由字节堆砌出来的角色在互动，而是和真人在战斗，当然也并肩作战。我想玩家很在乎这一点。”

“的确如此。”泰勒在另一边附和了娜塔莎的说法。“比如娜塔莎的角色是一个很复杂的女性人物，她对凯恩非常忠诚，甚至可以说是无条件的。不过随着情节的发展，种种隐藏在忠诚背后的元素会被演员一点点放大出来。迷惑、怀疑、嫉妒、疯狂、背叛……而且还有一丝迷恋。对，就是那种感情。当然我们没有直接表现，不过大家都很喜欢看到有点这方面的倾向，这很有意思，不是么？”

拍摄NG后，乔·库坎用凯恩的腔调对着周围的人说：你在干什么！

影片中的另一个重要角色是凯恩的副手，也是他的继任者马吉安（Marcion），这个角色是由卡尔·兰伯利（Carl Lumbly）扮演的。卡尔对于这个角色的认识很简单，“这个家伙领导着许多人，他是个对权力和暴力都很崇拜的人，也渴望得到它。为了达到自己的目的他可以不择手段，所以他会那样做（在游戏中马吉安曾经尝试背叛凯恩）。他很冲动，并为此付出了代价。”

泰勒对于卡尔的表演很满意。“你知道，马吉安的出场时间不算多，而且戏份很集中。不过卡尔的表演很好地表现出了他的狂妄、贪婪和冲动，那就是人类性格中让战争不断延续下去的东西，凯恩就是利用了这些，马吉安的背叛和重新效忠也是他计划的一部分。这使得剧情逐渐走向高潮并变得很充实，顺理成章。”

终于到主角了，凯恩出场。对于这个角色，泰勒在人物之外下了很多功夫。“凯恩不是第一次出现，熟悉他的玩家都会对他有深刻印象。当然随着时间流逝这种印象也会有些模糊，同时对于凯恩的再次出现他们也会很好奇，想看看这个家伙身上发生了什么变化。因此，如何让玩家看到那个熟悉的凯恩，同时又能找到变化，看到一个不一样的凯恩，这是我们要做的。我们在场景中尝试加入很多变化，比如让凯恩用可视通讯系统与前线直接通话，将不同的对话者界面引入，让观看者进一步了解他们的处境。而凯恩的言行就有了明显的对比性，他是如何冷酷、如何狡猾、如何不择手段。当然，正如你我这些年都升级了自己的电脑硬件一样，凯恩的装备也升级了，他也变得更强大、更疯狂，这使得他所有的行为更具有破坏力。”

凯恩的扮演者乔·库坎（Joe Kucan）对于自己的表演很谦虚。“我们有个非常棒的剧本，你知道，那小说太棒了，很精彩的内容，我只需要如实把小说里的东西表达出来就可以。凯恩的精彩不是一个人创造的，所有的人包括导演、服装、编剧、配角演员……他们的共同努力才造就了凯恩的独特魅力，我很高兴自己能一直演这个角色。你问未来如何？哈哈，很多玩家都这么问，他们问我凯恩的过去、思想、情感，乱七八糟一大堆问题，好像我真的就是凯恩一样。我只能说，未来是无法确定的，凯恩的未来要看玩家的选择了。你会怎么选择呢？记着要玩正版啊！”

显然，最后一句话很大程度上决定了凯恩的未来命运。不过我们都坚信，这个秃子是不会离开我们的，下一次他一定还会带着邪恶的笑容出现……



扮演凯恩代言人马吉安的卡尔·兰伯利

为GDI新的领袖，于是略施小技，欲将雷蒙·波以耳留在地球上。

主要目标：以暗影信标标记金库发电厂，摧毁GDI网络通讯中心，摧毁GDI金库。

额外目标：窃取金块。

过关心得：两支影子小队潜入金库基地，需要在4处地方标记轰炸信号。前方有不少锤头直升机在空中巡逻，可根据对方的巡逻路线避开它们。建议从中央的高地爬上，或者用滑翔能力飞到桥上，接着便可毫无忌惮地在4处地方标记轰炸信号。随着信号地点的爆炸，多座发电厂遭到破坏，而GDI的防御设施因电源不足而无法正常运作。此时，隐形坦克和幽灵火炮也潜入金库基地，可控制它们直接冲往东侧的高地，摧毁那里的网络通讯中心，幽灵火炮负责轰炸，隐形坦克负责保护幽灵火炮，最好先让影子小队炸毁北边的飞机厂，以减少空中的威胁。随后，继续往东北角落前进，摧毁那里的金库，只要隐形坦克和幽灵火炮损失不大，基本能够轻松搞定。在摧毁金库之前，可控制影子小队去窃取北方桥下和南方高地的金库，它们都是一些箱子造型的物体，只要走过即可获得。



金矿藏在这里，放心地偷吧！

隐形坦克注意保护好幽灵火炮

第7关 博士消踪匿迹

吉罗德博士是GDI的首席液态泰伯利亚研究科学家，他成为了NOD兄弟会的最大阻碍。可是，先知却希望说服这位博士，让他为NOD兄弟会效力。

主要目标：占领吉罗德的实验室，护送吉罗德的运输载具。

额外目标：占领太空港控制中心。

过关心得：基地建造在沿海边缘，由于GDI稍后会发动持续不断的攻势，必须尽快在基地的北边和东边建造切割塔和激光塔，并生产若干武装火箭兵来协助防守，后期还可以建造光明石碑加强防御。等局势稍微稳定后，立即提高基地的科技水平，生产大量光束炮，与特种兵、火焰坦克一起向北突围，清除蓝色矿源附近的守军，同时派遣使徒前来控制矿源。这时，GDI会生产大量神像进行反扑，建议让特种兵冲进GDI基地，将他们唯一的重工厂炸毁，这样就不用担心神像的超远射程。不过，GDI还是会发动地面和空中的攻势，最好建造一些防御设施进行保护，等拥有一定数量的光束炮后再进行反击，光束炮用来对付载具，建筑物和士兵则留给特种兵一人解决即可。在占领吉罗德的实验室之前，一定要在船坞附近和沿海西侧建造大量的地对空炮塔，因为护送吉罗德的运输载具需要飞往东南角落，途中会遭到GDI的疯狂袭击，最好派遣若干光束炮、螳螂坦克护送它前进，这样才不会前功尽弃。



对方的最终目标是基地，必须加强防御

第8关 猛犸现身

在非洲红区，GDI派出了对付泰伯利亚水晶的新武器——猛犸垦拓战车，它的出现令NOD兄弟会完全束手无策，只能跟踪猛犸垦拓战车，调查维修它的基地，通过了解其构造来建构出反制部队。

主要目标：占领垦拓中心，摧毁猛犸垦拓战车，保护垦拓中心直到上传完成，建造救赎者工程设施，建造救赎者，摧毁ZOCOM基地。

额外目标：摧毁ZOCOM增援的猛犸垦拓战车。

过关心得：初期不需要发展基地，大部分建筑已经建好，只需要在北边增加一些地对空炮塔，来抵挡GDI的空中部队，同时不断生产圣灵战斗机甲，用来对付即将到来的猛犸垦拓战车，只要数量够多，对付它轻而易举。摧毁猛犸垦拓战车之后，立即控制所有圣灵战斗机甲向北突进，清除对方基地前沿的炮塔，然后让特种兵从一旁潜到基地后方，炸毁整个基地建筑。在占领垦拓中心之前，最好在周围建造一些地对空炮塔和光明石碑，并生产大量圣灵战斗机甲驻留在一旁，因为一旦占领垦拓中心，GDI便会从四周发动反扑，好在攻势并不猛烈。等上传结束后，GDI的目标立即转向南边的基地，还会出动两辆猛犸垦拓战车，可让所有部队赶回去支援，同时建造救赎者工程设施，生产一架救赎者协助防守，不过它的作用并不大，最后只需要将所有圣灵战斗机甲分成两队，直接冲进东西两侧的ZOCOM基地，摧毁建筑工厂即可。



多建造一些防御设施，防备两边敌人的攻势



控制蓝色矿源意味着胜利


守好星拓中心，直到上传完成

第9关 奇丽安的背叛

爱莉纱女修士长认为奇丽安是一位异教徒，图谋推翻凯恩，但她无法找到足够的证据，因此只能乔装成奇丽安，潜入凯恩部队正在看守的普莱姆神庙，施计来陷害奇丽安。

主要目标：摧毁防空炮，摧毁GDI基地，摧毁激光栅栏控制塔，潜入离子护盾研究中心，抵达撤离点。

额外目标：破坏者安然无恙地抵达撤离点。

过关心得：特种兵空降至西北角落，需要摧毁附近的3座防空炮，建议先炸毁唯一的发电厂，再放心地去摧毁那3座防空塔。一旦摧毁3座防空塔，我方的轰炸机便会对这片区域进行轰炸，最好让特种兵躲到边缘地带避开轰炸。随后，我方基地就在这片区域开始发展，虽然任务是协助凯恩部队摧毁西南角落的GDI基地，但因凯恩和爱莉纱的势力过于强大，大可不必前去帮忙，只需在基地南面建造多个地对空炮塔和光明石碑，来抵挡对方的攻势，而GDI基地也很快会被夷为平地。解决GDI之后，我方基地会立即交给爱莉纱管理，而特种兵则会被送到东南角落，与破坏者一起执行潜入行动。在潜入过程中，特种兵一定要走在前面，时刻保护着破坏者的安全，一直潜入到最接近离子护盾研究中心的栅栏前，那里有不少光明石碑，无法再靠近，只能破坏两侧6座发电厂来切断对方的电源，这样才能让破坏者顺利进入离子护盾研究中心。在撤离时，建议还是让特种兵走在前面，路途中还会遇到不少巡逻士兵，只要突击摩托车离开基地便可放心赶往西南角落的撤离点。


两军大混战，怎么两边都那么多兵力？


派遣众多部队控制路口

第10关 人心与思想

一支神秘的异形部队出现在乌干达帕拉市郊区，它们利用阴险的心灵控制方式，让人们屈服于他们的意志之下。在这危急时刻，凯恩无法承受不稳定情况带来的风险，决定歼灭这些生物，夺回城市。

主要目标：摧毁旅行者-59的机械平台，摧毁旅行者-59的根除者。

额外目标：歼灭狂热者营救NOD战斗人员，建造救赎者对抗旅行者-59的根除者。

过关心得：基地建造在西南角落，由于旅行者-59稍后会从东北和西北两个方向发动攻势，因此必须尽快在基地的东面和北面建造出多座切割塔和激光炮塔，并生产大量的武装火箭兵在后方协助防守。尽管攻势持续不断，但并不猛烈，基本能够轻松守住。基地东边还有一大片蓝色矿源，最好派遣使徒前去控制，同时让两架圣灵战斗机甲在一旁保护。只要资源充足，便可生产若干架圣灵战斗机甲前去营救被俘虏的战斗人员，也可攻击中央的3个机械平台，不过这3个机械平台都会飞到西北角落或东北角落的基地内，并派出终极单位根除者进行反攻，因此必须生产更多的部队才能抵挡住这次攻势。摧毁强大的根除者之后，立即生产同样强大的救赎者，与所有圣灵战斗机甲一起将两个角落的机械平台摧毁。


根除者非常强大，必须集中兵力对付它


解决掉根除者，即可进行反击

第11关 拦截塔西图斯

经过多年的搜寻，终于找到了塔西图斯的下落，这个古老的装置在东方大陆，由ZOCOM护卫队护送着。根据可靠情报，议会打算经由海路将装置撤离，但NOD兄弟会并没有对抗GDI海军的武装，只能在它抵达目的地之前将它夺取……

主要目标：在ZOCOM基地移动车抵达码头前损毁它，占领ZOCOM建筑工厂，将ZOCOM基地移动车护送到撤离点。

额外目标：利用泰伯利亚矿脉引爆摧毁GDI泰伯利亚矿区。

过关心得：基地建造在东南角落的山区内，ZOCOM的基地移动车会从东北角落驶向西边码头，虽然周围有不少部队护送着，但只要给基地移动车造成损伤，它便会在原地展开，因此派出4辆速度最快的突击摩托车即可在半路拦住它。同时，迅速建造研究所、激光炮塔和光明石碑，在路口处抵挡GDI的猛烈攻势，只要能顶住第一波，后面持续不断的小偷袭则不足为患。等局势稳定



后，占领路口处的蓝色矿源，来补充大量的资源，并建造泰伯利亚化工厂，用泰伯利亚矿脉引爆将3处泰伯利亚矿区炸毁，每次引爆需要消耗2000资源。虽然保护建筑工厂的兵力不多，但没必要那么快去占领它，先生产大量的圣灵战斗机甲和救赎者将GDI的3个基地摧毁，保证不留任何活口。接着，生产大量的武装火箭兵，进驻在地图中央的建筑物内，能进驻多少就进驻多少，并在东北角落的矿源附近建造一些地对空炮塔。一旦占领建筑工厂，异形部队便会在东北角落从天而降，追击正在撤离的基地移动车，先是空中部队，接着是地面部队，不过它们会被途中的武装火箭兵牵制住，一般很难追上基地移动车，如果仍不够安全的话，还可以派遣大量部队在地图中央进行阻击。



第三幕 重生

自从普莱姆神庙被毁，NOD兄弟会就开始一败涂地，他们在第三次泰伯利亚战争中再次战败。在世人眼中，NOD兄弟会被消灭了，但事实并非如此，他们的势力还在某地存在着……

第12关 意志下的肉体

第三次泰伯利亚战争结束之后，躲藏在地底碉堡的凯恩要求你去唤醒“凯恩之印”，利用这支生化大军的力量去重新夺取塔西图斯。

主要目标：占领凯恩之印控制节点，保护控制节点直到凯恩之印苏醒。

额外目标：控制节点受损未达50%。

过关心得：基地建造在西南角落，虽然GDI稍后会发动攻势，但攻势并不猛烈，前期主要是装甲部队，后期则是步兵部队，建议在基地的东北边建造两座光明石碑，即可抵抗持续不断的机械部队，同时让一名特种兵进驻在附近的建筑物内，她一人便能抵挡所有的步兵部队。4个凯恩之印控制节点分布在4个角落，最好不要那么早去占领它们，不然防守起来会非常辛苦，建议先把威胁清除掉再去占领，这样会安全一些。GDI的基地在地图中央，那里布满了非常多的防御设施，无论是地面打击还是空中袭击，都很难给它造成威胁。不过，可建造NOD神庙，用核弹将基地夷为平地，而GDI的建筑工厂位于中央偏东北的位置，只要炸毁建筑工厂，便可阻止对方继续发展，几枚核弹的投掷，再配合地面部队的攻击，对方很快会被消灭。要注意的是，GDI在东北角落还有一个小基地，必须将那里也清除了才能放心去占领控制节点。


防御设施无需太多，特种兵+光明石碑即可


控制节点附近有巡逻军队，要注意安全


必须建造非常多的防御设施，才能顶住疯狂攻势


全军等候能量墙的瓦解

第13关 夺回塔西图斯

凯恩之印苏醒了，塔西图斯也在凯恩的掌握之中，这个古老的装置被GDI藏匿在洛矶山脉的设施内，并由一道无法穿透的能量墙保护着，必须摧毁这道墙壁才能夺取塔西图斯。

主要目标：占领并固守GDI通讯中心，占领装有塔西图斯的建筑物。

额外目标：摧毁GDI碉堡入口，摧毁GDI发电厂。

过关心得：基地建造在东南角落，大部分建筑已经建好，但需要在基地的西北边建造大量的防御设施，至少要3座切割塔、4座光明石碑和4座地对空炮塔，才能抵挡GDI发动的猛烈攻势。更重要的是，必须研究科研所的超级充能粒子光束，它不仅提高各防御设施的威力，还能提高毒液战机的对地威力。由于GDI的步兵部队经常会从矿源那边进行偷袭，建议让4架已升级粒子光束的毒液战机停留在矿源上空，消灭所有试图偷袭的步兵。等局势稳定之后，建造航空塔生产几架眩晕轰炸机，对北边和西边的4座发电厂进行轰炸，来切断对方的电源，之后只需生产大量的毒液战机，便可将快速将GDI的部队一一清除，包括通讯中心附近的碉堡入口。在占领GDI通讯中心之前，最好制造更多的毒液战机和幽灵火炮，让它们停靠在能量墙附近。一旦占领通讯中心，第一道能量墙会在几分钟后瓦解，必须立即对建筑工厂投掷核弹，或让周围的部队集中攻击建筑工厂，才能阻止对方的迅速发展，不然胜利的天平会倾向对方。最后，等第2道能量墙瓦解，派遣一名破坏者占领它即可。P

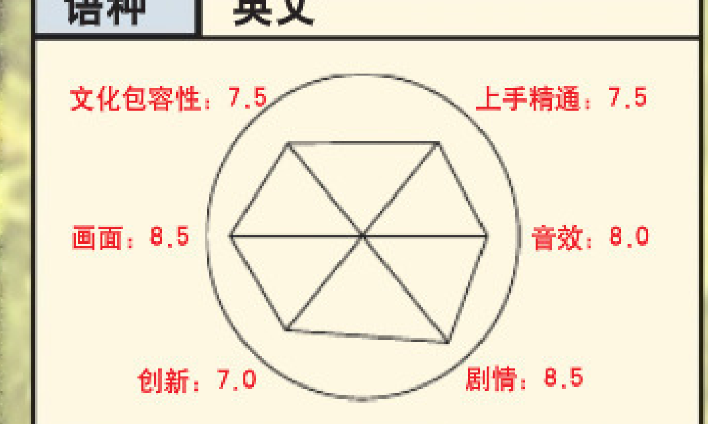
THE SETTLERS RISE OF AN EMPIRE
The Eastern Realm

工人物语——帝国崛起之神秘天竺

■贵州 yago

良品 7.9

制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
类型	即时战略
语种	英文



为什么要玩这款游戏

喜欢模拟经营类游戏的玩家朋友不会不知道《工人物语》的大名，该系列第六代作品《帝国崛起》去年上市后深受好评，它的最新资料片《神秘天竺》在原作基础上增加了地理学家、贸易站、雨季气候等全新要素，以印度为背景的新战役难度较前作相比也大有提高。这款游戏极其适合喜欢深思熟虑慢节拍发展的玩家，它对硬件要求也不高，P4 2.0、512MB内存、128MB显卡就能跑，这样的配置要求对大多数玩家来说应该都不难满足。

新增变化

□新英雄

本作中增加了一位新英雄——印度公主Saraya，她在父王被邪术迷惑心智后坚持与邪教徒们展开斗争。Saraya的被动技能是降低贸易站修造成本，而且贸易站商品成交价也更优惠，主动技能是强迫其他友方势力向己方交纳少许随机资源。原作英雄在资料片中继续登场的有3位——骑士Marcus、商人Elias、沙漠勇士Hakim，通过技能对比可以看出Saraya在需要频繁贸易的地图中拥有绝对优势，但在战役模式下仅有最后一关是这种情况，大多数时候能劝降敌军、降低建筑成本，同时单打独斗也不弱的Hakim依然是玩家闯关的不二人选。

□新单位

地理学家是本作中重要的新增单位，这种单位不能战斗，也无法由玩家直接控制，但对游戏有巨大影响。当铁矿或石矿耗尽后，玩家可指派英雄到矿场废墟互动，通过消耗金钱召唤一位地理学家到现场勘探并恢复随机数量的矿产资源。同一矿点可反复多次召唤地理学家勘探，不过每次的费用会越来越高。地理学家的出现意味着矿产资源的可重复再生，特别是发展到后



美丽勇敢的公主Saraya



资料片全部英雄阵容

期税金收入源源不断，花个几百上千来恢复宝贵的矿产绝对物有所值。

□新建筑

贸易站是本作新增的重要商业建筑，玩家可派英雄与友方村子里的废墟互动重建贸易站。点击贸易站建筑顶部会显示当前可选择的贸易项，圆框中为对方能提供的商品，下面方框中是己方用于交换的商品，鼠标左键单击任一圆框即选择该货物为自动贸易对象，注意看会发现圆框周边出现高亮黄边。贸易站的商品交换每月自动进行一次，不需要玩家干涉，如果己方无法提供足够数量的交换物贸易会自动中止。当不需要贸易时，鼠标左键单击当前贸易货物圆框取消高亮黄边即可关闭自动贸易。贸易站成交的价格比在友方仓库直接交易更优惠，它的缺点是每月只有一次，但优点是设定好后不用玩家费心。

当城市规模日渐扩大后，距离中心广场较远的牧场或农庄可能会出现缺水，这时如果在附近开一眼水井就能有效解决水荒危机。水井和石矿、铁矿一样有既定的储水量，耗尽之后只能等待雨季来临重新充满，或召唤地理学家恢复储水。另外新出现的装饰性建筑没有任何功能效果，战役模式里经常需要为达成通关条件而修建它们，但根据《工人物语》系列城镇建设用地总嫌紧张的情况来看，增加这些花里胡哨的东西完全没有意义。

□新环境

作为新地形热带雨林的附属物，雨季的出现极大增加了游戏难度。每当雨季来临，所有原本可穿越的河滩将被大水淹没，英雄、部队、运货马车一律无法通行，如果雨季到来时有单位正好经过河滩还会被洪水卷走。雨季也对基地的原料生产有种种不良影响，农庄麦田、钓鱼人、养蜂人都会在雨季被迫停产，玩家如不提前储备好足够的粮食原料或开拓其他食物来源，工人们饿急了闹起罢工来会让整个城镇瘫痪。

□新界面

《神秘天竺》的主画面右下角，也就是雷达小地图的右下方多了一个速度调节按键，玩家逐次点击可将游戏速度切换为正常、2倍速和4倍速。加速模式可以减少玩家等待时间，不必再像原作中那样为攒足升级资源只能干瞪眼看着工人们慢悠悠走来走去。

战役流程

第一关 Basrima

开局先原地发展升级，英雄到男爵后到东北发现Imapha村，这里需要6瓶药剂治疗瘟疫，根据提示去基地西面Baklash村找到医师，他们需要15个草药才能生产药剂。英雄回来继续升级，攒够钱和石头后建造哨所占领基地西面省份，在当地的草药资源点旁修采药人小屋，完成连锁任务后感激涕零的Imapha村给予玩家召唤地理学家的技能，英雄到耗尽的资源点旁即可出现召唤地理学家重新恢复储量的互动图标。Imapha



英雄升级到郡长


请地理学家来恢复石矿

评说 一部提高经营水平的进修教材

《神秘天竺》增加了不少杂七杂八的新东西，新的女英雄实际上可以看作是贸易站的衍生物，Saraya公主基本就是为贸易站而生的。总共8关的单机战役貌似短了点，而且通关之后直接回到战役地图界面，什么动画都没有。单机战役的关卡对白也没有经过严格测试，制作者们想当然地把Saraya公主当成了唯一主角，结果选择其他英雄出场时竟会在对话中将印度国王称为“我父亲”！新出现的雨季气候纯粹是为提升游戏难度而设，大雨洪水一来，水网地形下的军事和经济活动都陷入瘫痪，易受雨季影响的粮食生产环节变得更加脆弱，稍不留意就会引发工人罢工内乱。很多关卡要求玩家在限定时间内完成系列任务，如果不能争分夺秒地安排好一切很容易导致游戏失败，但对于熟悉《帝国崛起》的老玩家来说，这款资料片只不过是提高经营水平的进修教材而已，更何况还能随时存盘，一招S/L大法打遍天下无敌手。地理学家恢复矿产资源的新设定显然有利于防御作战，坚城高垒足以保障一段相当长的安全发展期，这可能是令快攻型玩家深恶痛绝的设定，但却是种田流玩家梦寐以求的理想境界，毕竟并不是所有玩家都能领略到《工人物语》的乐趣。



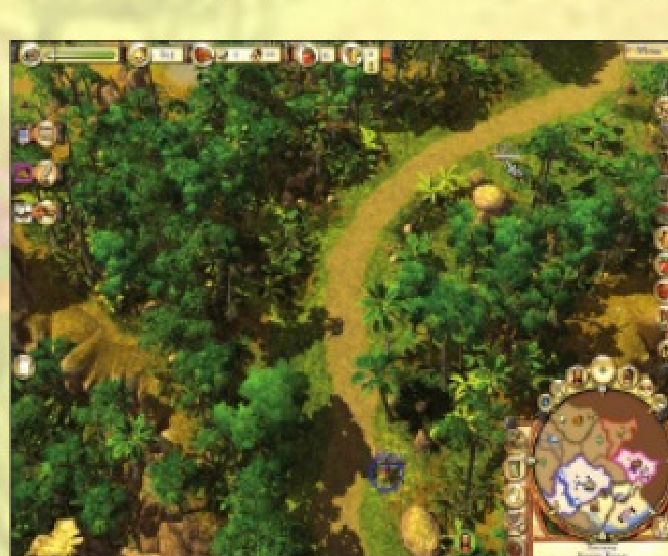
村还要求消灭位于地图中部的Murdish匪帮。先把Imapha北面省份占了，让地理学家恢复当地铁矿后开始着手招募部队。如果与Murdish匪帮接触，他们会索要9单位铁矿的过路费，如不妥协直接派兵摧毁匪帮所有帐篷。给Imapha村再送去9份烤鹿肉后，他们终于告知Basrima村就在地图正北方。让英雄去接到保护Basrima村任务，英雄还要到村子右侧的废弃石矿前召唤地理学家恢复石头资源以协助当地修建防御城墙。Basrima村北方有红王子残部盘踞，倒计时一结束他们会携发石车进攻Basrima。击退敌攻势后印度公主Saraya出现，突破敌寨门后攻占哨所，最后派英雄走近哨所右侧的小帐篷点互动图标过关。

第二关 Hendalla

开始先往南探索发现地震中化为废墟的Fenpha村，再到西南方找到Haoshia村。邪教徒们指示雇佣兵不断袭击此地，因此开始要在10分钟内将10单位木头送来修复栅栏护墙，之后每次敌人来袭都需要往Haoshia村运送20单位木头。这之后有3个任务——去地图东侧找到Konglish村，在Fenpha省份修井、给Haoshia村运送5单位奶酪。修井需升级到郡长而且还要10石头的费用，等雨季过后让英雄渡过河滩找到Konglish村，先帮这里的村民修复村外枯井，然后又修复废弃石矿，从此可在该村购买石头，这是本关唯一的石头来源。占领Fenpha省份，开井并就地造牛栏，生产出奶酪后送到Haoshia村引发地震事件，基地所有建筑因损毁严重被降为1级。到地图最东侧的Hendalla村庙前获悉要找一头神牛振奋人心。神牛就在基地东面省份，但最好先把找牛的事暂放一边，继续升级英雄，多搞铁矿出剑士和弓箭手，兵强马壮后把队伍拉到Konglish村西门，然后英雄与神牛互动，先护送它到Konglish参加庆祝典礼，路上会遇到老虎，英雄单挑没问题。庆典结束后如果不是雨季，神牛会自动出西门前往Haoshia村，因为路上会经过南面雇佣兵的城堡，所以一定要有足够兵力压制敌人保护神牛，神牛安全抵达Haoshia村即大功告成。

只有从这里才能买到石头


护送神牛


这里有只老虎需要军队协助铲除


英雄互动重建贸易站

第三关 Amesthan

众英雄计划偷袭邪教控制的Amesthan，不料到地方后却发现是个陷阱，为安全考虑要尽快修筑城墙保护基地设施。本关只能通过贸易取得石头，因此先派英雄到东北找到Jambai村，村里急需18单位小麦，送抵后又接到消灭老虎打通商路的任务。在Jambai村通向南面港口的路上有只老虎，英雄无法单挑它，到港口等船只泊岸后买几队雇佣兵干掉老虎。南方港口提出如能投资200金可增加更多贸易商品，从己方基地到港口路上有一伙盗匪，让英雄带雇佣兵将他们连人带帐篷端掉，这样运送200金的马车才能安全抵达港口，此后港口来船时可买到铁矿。完成打老虎任务后派英雄到Jambai村修建贸易站，推荐选择以鱼肉换石头。贸易站建成后西北要塞敌军会迅速派部队南下袭扰，要尽快在北面和东面修筑城墙护住基地，同时主动出击打掉敌人的攻城器械，依靠来自Jambai村的石头和港口的铁矿升级英雄扩编部队。城堡升级后招个间谍潜入西北敌城窃取机密情报，由此得知敌人要将长杆投石车配件从南面港口运往西北方要塞，及时抽调兵力伏击运送配件的3辆马车，如果失败后面还可以摧毁搭建在敌要塞外的长杆投石车。间谍回来后还要护送求援马车前往南方港口，港口旁的洞穴里会涌出小股伏兵，马车安全抵达港口后可获得大批增援部队。保证与港口的铁矿贸易路线畅通，持续招兵击退敌人攻城部队。完成在城墙上修3座投石炮任务


让英雄到地图东侧雨林中参拜神庙

后让英雄到东北方敌要塞出口，靠近峡谷高地上的木制机关，点击互动图标送来10单位石头制造山崩封锁城中敌人。此后西北要塞的敌人会大举南下，顶住他们15分钟即可过关。

第四关 Almerabad

邪教女王Khana宣称已从老国王手里继承王位，她擒获了Saraya并要将她火祭。开局基地位于地图西侧，有石头但无鹿，本关地图雨季持续时间长，不推荐农庄种田，以鱼作食物来源较为稳妥。埋头升级到男爵后根据任务提示到最东北角找到Parnai寺庙，先为寺庙开眼井，然后送20单位木头，最后还要修条从己方基地直通寺庙的路，这帮僧侣大爷才开口告知目前出现的这个Khana是个冒牌货，只有找到真Khana神庙取得神圣预言才能戳穿谎言。派英雄到Parnai东南方的密林中可找到神庙，通向那里的道路要经过多道河滩，雨季无法行动。互动搜查神庙后发现预言卷轴不翼而飞，向西探索到地图中部位置找到一帮盗墓土匪，他们偷走了预言卷轴。在Parnai建贸易站，或从地图南面港口买铁，招兵买马来踏平强盗营地后夺得卷轴，集中兵力护送运送卷轴的马车返回己方基地交给僧侣翻译。最后将译好的卷轴护送到Parnai寺庙，之后让英雄前往西北方的Nandur寺庙送信，那里的僧侣需要18单位的香料，香料从南方港口可以买到。完成后护送译文僧侣从己方基地前往Nandur寺庙，那里的僧侣要求英雄把这个消息继续送到东北方的Tarunga寺庙，建议先在Nandur建贸易站，后方攒鹿肉换取至少15单位的宝石，然后英雄再去Tarunga，该地僧侣提出的条件是25分钟内送来15单位宝石。让主力部队跟宝石马车到Tarunga去，僧侣们收到宝石后透露Saraya就关押在南面高地上的监狱哨塔中，但3分钟内Khana的邪教大军会抵达Tarunga。英雄迅速到哨塔处释放Saraya，大部队殿后护送公主安全返回己方基地城堡。另外游戏后期南方港口会不断提出扩建投资要求，分别给予20石头和500金可增加更多贸易商品。


Saraya公主被关押在这座哨塔里

第五关 Idukun

英雄们来到Idukun雪山古堡寻找能协助公主复国的遗宝，开始要完成两个有时限的任务，一是在9月结束前招募3队剑士并把他们移到基地西边河岸旁的蓝色箭头处，二是21分钟内赶制出河岸旁3座小棚屋所需的物资，分别为9块烤鹿肉、9块烤面包、9件羊毛衣。面粉和羊毛基地仓库里都有，造羊毛制衣铺和烤面包作坊即可，在生产管理界面中禁止村民消费这3种商品，数


开始要完成这里的限时任务

杂谈 天竺与取西经

天竺，是中国古代对印度的称谓之一。在中国历史上对印度的最早记载是在《史记·大宛传》中，当时称为身毒（是印度河梵文Sindhu的读音），在《后汉书·西域传》中则有着“天竺国一名身毒”的记载，到了唐初则统称为天竺。时至今日，“天竺”这个名词能够给人留下深刻印象的，则还是在《西游记》小说及电影故事中，像周星驰电影《西游记——仙履奇缘》一片的末尾，说话“简练”的唐僧一句“走，天竺！”就给观众留下了深刻的印象，也表现出了唐僧誓取西经的决心。

说到唐僧西天取经，小说《西游记》中所描述的只是虚构的民间传说故事。而历史上真实的唐僧——玄奘，其西行取经不仅对佛教文化作出了巨大贡献，对于中世纪印度历史的传承也具有不可磨灭的功绩。

唐太宗贞观元年（公元627年），玄奘从长安出发，开始了他的西行。途经秦州（今甘肃天水）、兰州、凉州（今甘肃武威）、瓜州（今甘肃安西县东南），偷渡玉门关，艰难地通过了八百里大沙漠，取道伊吾（今新疆哈密），于年底到达高昌（今新疆吐鲁番），差点被逼当驸马。后又沿天山南麓继续西行，经阿耆尼国（今新疆焉耆）、屈支国（今新疆库车）、跋禄迦国（今新疆阿克苏），翻越凌山（今天山穆苏尔岭），沿大清池（今吉尔吉斯斯坦伊塞克湖）西行，来到素叶城（即碎叶城，在今吉尔吉斯斯坦托克马克西南）。而后继续经昭武九姓（中国南北朝、隋唐时期对西域锡尔河以南至阿姆河流域的粟特民族和国家及其来华后裔之统称）中的石国、康国、米国、曹国、何国、安国、史国（皆在今乌兹别克斯坦境内），翻越中亚史上著名的铁门（今乌兹别克斯坦南部兹嘎拉山口），到达今阿富汗北境。由此又南行，经大雪山（今兴都库什山）来到今阿富汗贝格拉姆，东行至现在的巴基斯坦白沙瓦城，进入了印度。在南、北印度游历数年后，于贞观十七年（公元643年）春，玄奘携带657部佛经，取道今巴基斯坦北上，经阿富汗，翻越帕米尔高原，沿塔里木盆地南线回国，两年后回到首都长安。玄奘此行，行程5万里，历时19年。

贞观二十年（公元646年），玄奘奉唐太宗敕命而作《大唐西域记》，此书不仅记录了佛教在印度的生存和发展状况，还详细记录了所有途经国家的山川地貌、语言文字、生活状态、风土人情、历史神话、政治宗教和军事法律。让后世的人可以清晰了解1500年前广袤的西域大地上100多个国家的社会状况和百态民生，而中世纪印度那段被尘封的辉煌历史，也正是因此书才得以在近代历史发掘中重见天日。



全部魔石，通向古堡的北门和通向己方基地的南门才会开放。注意在互动废墟那里让英雄占领该省份并召唤地理学家恢复废弃铁矿。向北迂回来到古堡城墙前发现需要一座攻城塔，这时才可以在基地修建攻城器械铺。迅速升级等待英雄侯爵后马上造一座攻城塔，修路提高铁矿运送速度，暂时禁止铸剑铺造剑。攻城塔出来后火速送到古堡城墙前，一队步兵操作，另两队上塔越墙进去操纵发石车摧毁城墙。集中3队步兵诱开敌守军，英雄趁机靠近古堡要塞，等互动图标出现后点击取得遗宝过关。



及时跨越这段城墙是本关胜败关键



间谍潜入敌城

量一够马上发送并解禁。为方便升级和提高生产速度，应增加2座伐木场，另外还要建一座澡堂确保大家愉快。铸剑铺和兵营都需要升级，铸剑用的铁矿仓库里也有足够储备。任务期间让英雄到地图东北抢占有石矿的省份建采石场，不惜一切代价全速将英雄升到侯爵，升侯爵最麻烦的一个条件是需20座建筑达到富有状态，按正常发展速度肯定来不及，建议狂造10座澡堂全升到3级，基地总建筑数要接近30座，木头不够可添3座伐木场，另外记住将城堡税率降为零，等升完侯爵后再恢复正常。10月一到让英雄带那3队剑士越过封冻的河面抵达西岸，无论是否过河很快都会有邪教徒军出现。向右上来到城墙前，英雄靠近附近石洞点互动图标花9单位木头摧毁城墙。来到东北方Kurumdi村，从长老那里接到寻找3枚魔石任务。往东搜寻可疑建筑，北面有座熊看守的哨塔，东面有大量可互动废墟，南面有群狼看守的雪堆，消灭野兽后取得

第六关 Praphatstan

老国王被Khana的邪恶法术控制了心智，Saraya不得不迎战自己的父亲。开局地点有石头无鹿，先农庄种田解决粮食，再占领右上方两处省份才能获得鹿和奶牛。升级到男爵后找个非雨季日子让英雄向北渡河找到Farchar村，只有能帮助他们找到失踪的长老才能进一步发展关系。城堡出个间谍，从地图东北角绕道来到西北端的敌主城，从东北门进去，潜入城堡取得长老关押地点情报。小心避开城中巡逻的敌兵，从西南门出去来到地图西侧，沿着地图边缘往下走，经过一座哨塔时救出2队剑士，再往下可从石矿附近缴获一部投石车，最后在有燃烧哨塔的地方找到关押长老的囚笼，但还需要钥匙才能打开囚笼。用剑士操纵投石车轰开右侧城墙，这样英雄才能从地图中部渡河抵达西侧。靠近囚笼调查后得知钥匙可能在南部的一座小棚屋里，带上剑士对付沿途野兽，用英雄互动取得钥匙后回来开囚笼放长老，接着再送25瓶蜂蜜酒给Farchar村即可在村中修建贸易站，铁矿问题至此得以缓解，有铁后马上出兵清剿基地东面山谷里的盗匪夺取铁矿。之后地图西部的Forswapur村提出要在15分钟内收到20单位奶酪，接着还得修一条高档石头路联通该村与己方中央广场，在当地建起贸易站后村子里仍然缺粮，利用贸易站以



触发这里的机关落下乱石

食物原料换他们的货物完成保障粮食供应任务，最后还要再送20块面包。现在敌城的外援只剩下东北方的Noribar村，派英雄到敌城东北门外高地，用机关推乱石落入山谷阻塞通道，然后派兵在Farchar村附近拦截4辆运送交易款的敌马车。动摇的Noribar村提出需15单位音乐奢侈品，在Farchar村贸易站可用蜂蜜换这东西，凑足15个后送过去终于可在该村修建贸易站。下一个任务是摧毁敌主城右下方高地上的所有军用建筑，正面强攻的话即使用人海冲锋也拿不下来，诀窍是派投石车绕到乱石阻塞山谷那里，从高地下方发射石弹摧毁敌哨所可直接秒杀全部建筑。摧毁敌人军事力量后全力将英雄升为最高的大公爵，然后按任务提示建造几种装饰建筑即可兵不血刃说服敌主城投降。



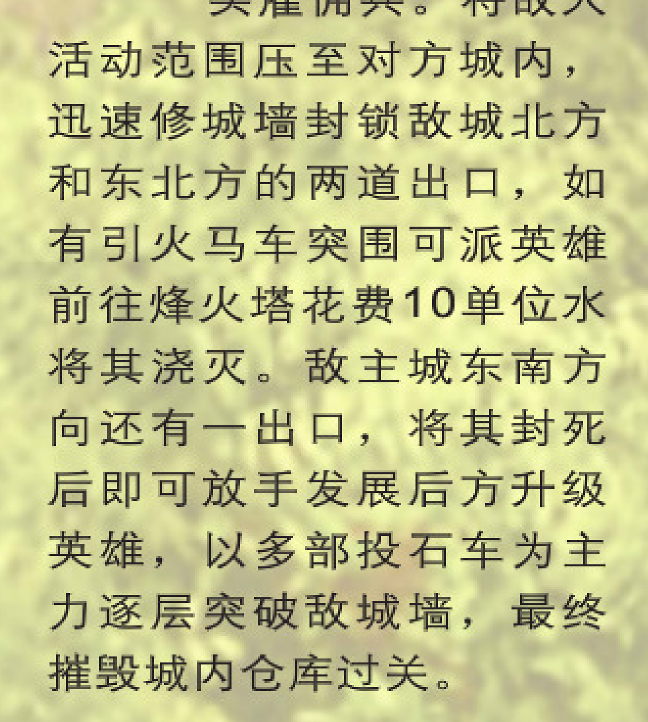
每隔10分钟就会有英雄带援兵经过河滩

第七关 Nakhata

Nakhata有3座神庙是Khana邪恶法力的根源，摧毁它们将给这个妖女带来致命打击。开局基地位于地图南面，下方省份有石矿。第一个任务是与北方的Amethi村建立联系，但建议先别忙派英雄过去，家里全速发展升级英雄。过段时间会出现邪教军巡逻队发现己方的剧情，此后每隔10分钟有一位己方英雄带大批部队从正东侧河边登场并向基地移动，经过河滩时会遭遇


最终攻入敌城

规模相当的敌进攻部队，赢得战斗胜利不难，麻烦的是这些援军都要计入军事人口，庞大的军饷会严重拖累基地经济发展。来援军后立刻让英雄到Amethi村联络，村长告知要摧毁3座神庙。第1座在村子西南，第2座在地图西南角，第3座在Amethi村东北方。部队过去后直接焚烧占领哨所可秒杀神庙，占据哨所还可补充士兵手上火把，靠近第2座神庙时会发生大地震的剧情，受损的Amethi村需20单位石头修建城墙。从Amethi村城门旁的高地入口可抵达第3座神庙所在的寨子，突破寨门杀进去直接烧毁那座大帐篷可取得和占领哨所一样的效果。3座神庙尽毁后勃然大怒的Khana于15分钟后向我方基地发起总攻，迅速将所有部队抽回基地驻防，不等倒计时结束就会有小股敌军频繁来袭，将所有敌人击溃后下一个任务是阻止Khana在北方高地上点燃3堆召唤援兵的烽火。



尽快把剩余部队派到Amethi村西门，烧毁门外敌人的木栅栏，然后攻占哨所，反复此战术夺取北部所有敌占区，火把不够返回Amethi村中即可补充，村里还可购买雇佣兵。将敌人活动范围压至对方城内，迅速修城墙封锁敌城北方和东北方的两道出口，如有引火马车突围可派英雄前往烽火塔花费10单位水将其浇灭。敌主城东南方向还有一出口，将其封死后即可放手发展后方升级英雄，以多部投石车为主力逐层突破敌城墙，最终摧毁城内仓库过关。

第八关 Thela

Khana虽被打败，但



本关几乎所有资源都要通过贸易获得



首都Thela也成了一片废墟，仍受邪术控制的老国王又在四处捣蛋，这重建家园的工作还真不轻松。本关基地位于地图中央，大部分资源都需通过与友方村子贸易获取。开始要先将基地周边的残断城墙合围，到西边找到Akhnapur村，用9块烤鱼赢得他们的好感后能从村中购买石头，占领基地西北方的小岛可获得鱼资源。正南方的Mitrashmir寺庙告知东边Pulajab村有铁矿出售，僧侣们请求帮助剿灭地图西南角的强盗。北边的Ghulabai村需要15单位草药和15单位蜂蜜，东边的Pulajab村需要8块烤鹿肉，都满足后他们又提出寻找动乱中失去联系的Khistangra村。进入东南山谷中，最后在右下角发现这个村子，之后还要从这里修条路连通Pulajab村。达成各村子交给的所有任务后即可在当地修建贸易站进行自动交易，基地城墙合围后，在30分钟的倒计时里，来自印度各地的信使会相继从东南西北四端路口出现并赶往己方基地视察，所有信使马车都会在出现后不久遭到一队敌军袭击，玩家必须在接到目击信使出现方向的提示后迅速派兵前往保护，如果连续有5辆信使马车被劫则游戏失败。信使任务结束后，从东面路口出现的翻译僧侣带来了治疗诅咒的配方，玩家要


在东边路口迎接携带治疗配方的僧侣

先给南方寺庙捐500金，然后派英雄到北方沙漠小屋取毒蛇蛋，最后还要到基地北方杀死恶虎，与其身后的虎穴互动取得最后的原材料。与此同时老国王带领的大队乱军会四处攻击友方村子，如果让他得手会导致友方村子关闭仓库贸易功能，需要赠送指定资源才能恢复贸易关系。如让老国王将所有友邻村子全部踏平游戏也会失败。迅速招募大军伏击老国王的部队，一旦发现他立刻集中兵力围攻将其俘获。僧侣调配的解药很快让老国王恢复了心智，最后玩家还需将英雄升级到大公爵并修造任务提示的各种装饰性建筑才能取得胜利。

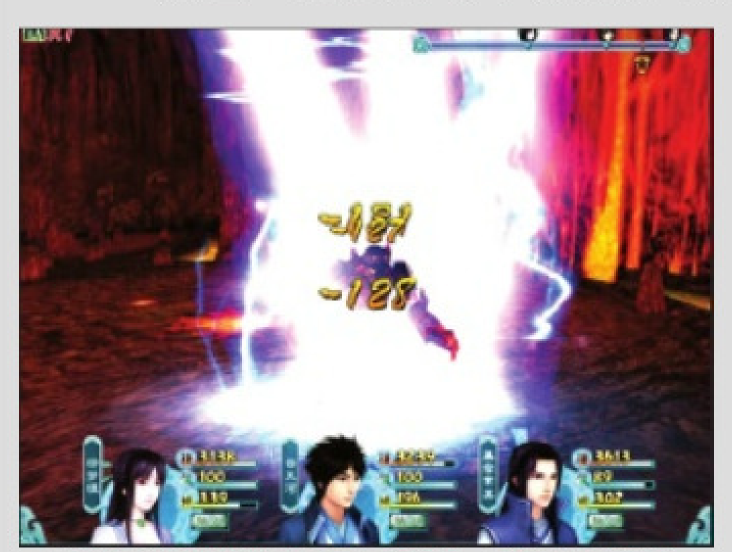
乾坤一技

《仙剑奇侠传四》仙术心得

■江西 何亮

《仙剑奇侠传四》中的仙术采用玩家自主学习的形式，让玩家有更多的发挥空间，但也造成了一些新的困扰，那就是如果不能很好地利用仙术，例如学错了系，就会对游戏造成很大的阻碍。其实，学好仙术并不太困难，只要注意以下几点：

1.队里一定要有学水系仙术的。因为“仙四”不像三代那样可以靠找古董赚钱，“仙四”里的药品非常昂贵，所以如果你有学水系的成员将会省下大笔药费。建议梦璃作为第一仙术，菱纱作为第二仙术学习。



雷咒在初期的攻击力最高，耗神也更多

2.我曾经看到过一些人说，天河第一仙术选雷系，我对此并不认同。因为雷系的第一技能“雷咒”用一次需耗神25点，而其它系都只要15点。虽然10点神到了后期就显得无所谓了，但在前期则会由于消耗更多的神而增大你对金钱的需求量，而“仙四”在前期是需要大量金钱购买血药的。尽管雷系在前期比其它系的攻击力都高，但为了多换取一些攻击力而把钱浪费在神上就显得很不划算了。所以我的建议是：天河第一仙术学习土系，因为土系的技能“承载天物”可大量加精，虽然耗神在前期算比较大，但是用来救命还是非常不错的。天河第二仙术可以在雷系和火系中任选一。我建议学雷，因为雷系终极技能“雷动九天”对最后打夙瑶非常有效。此外，我认为雷系还可以作为紫英的第一仙术，而其第二仙术可选火系。

综合以上所述，我认为最合适的学习仙术是：

天河：第一仙术“土”；第二仙术“雷”；

菱纱：第一仙术“风”；第二仙术“水”；

梦璃：第一仙术“水”；第二仙术“火”；

紫英：第一仙术“雷”；第二仙术“火”。

或许有些朋友还会有疑问，我大致解释一下吧。先说天河。第一仙术学土系，因为土系除攻击很强外，一招“承载天物”的保命技能，在99级时使用仍是一次精全满。还有就是他的全体攻击技能“星沉地动”和单体攻击技能“流沙袭”都非常强，全攻适合练级，单攻打Boss只比雷系稍差。后面为什么学雷系呢？我认为，天河可以向全攻发展，不要学习辅助技能，而且有土系“承载天物”，只要不是被秒杀，就不会有什么问题。学成雷系后，攻击会大幅提升。

关于菱纱为什么要学风系？或许对于某些人来说风系攻击力低，又没有加精技能，会觉得没什么用，很多人都用作第二仙术来学，但我可以保证，风系对菱纱来说是最重要的技能。菱纱的速度不用我多说了吧，只能说是相当快啊！我曾经试过，如果菱纱全身都是加速装备，再加上风系中的“风云仙体”技能加速，她的速度就可达到一种“恐怖”的境界，不信的话就请各位自己去试试吧！菱纱的第二仙术——水系的攻击力偏低，但水系是以辅助为主的，我们并不需要用水系去攻击，所以后期的菱纱也可以作为辅助人物出现在战场上。

再来说说梦璃。梦璃属于纯辅助型人物，第一仙术学水系是理所当然的。在她的技能中还有大量辅助技能，我想没有谁会把梦璃用在大量的攻击上面吧。她的第二仙术学火系也只是为了辅助，各位可能不相信，我曾经90秒解决了第一次打玄宵，这就是火系的“魔焰熔金”，不仅可以减敌防，还会大大增加我方的连击率和暴击率。所以我重点推荐用这个技能去打玄宵，“魔焰熔金”使用后，直接用普通攻击打。



魔焰熔金对火属性的玄霄同样有效果

最后是紫英。紫英出来时，我想雷系的技能怎么也够用了吧！雷系的攻击最强，而都非常有用，有单攻，有群攻，攻到后期打Boss练级都相当不错。紫英的第二仙术之所以要学习火系，一是为了防备万一碰到与雷相克的敌人，二是为了增加攻击力度，可以更加有效地打击敌人。P

《战争机器》兵籍牌收集指南

Gears of War

■游侠 奥杰

在战役模式下，寻找墙壁、地面以及其他位置上的死亡士兵记号（带有骷髅牌子的红色齿轮），这表示Locust已经在该区域杀死了一些Gear士兵。因为Gear士兵都带有兵籍牌（C.O.G.Tag），所以能够在附近找到士兵丢下的牌子。以下就是全部兵籍牌所在地点。

第一幕（Act 1）

监狱地区（Prison Area）

1.选好路径之后，一直向前走，牌子就在标志下面。

2.在Locust破门而入的房间，如果面对房门远处而立，牌子就位于右后方。

3.进入外面的庭院，爬上左侧的楼梯，牌子位于左边的角落里。

火之试炼（Trial By Fire）

4.从大楼出来，在小院子中Gears标志的右侧，队友将会发现牌子。

5.过桥之后，进入满眼断柱的大楼。这里有两个Emergence Hole，牌子就位于草地上第2个Emergence Hole的后面。

6.在中间有一个喷泉的大型战斗区域，如果面对标志，牌子就位于左后方的角落中。

打击（Knock）

7.进入House of Sovereigns前面的外部区域，这里有很多楼梯，左侧有一辆涂有标志的篷车和一个大洞。如果顺着洞边向上走，可以在角落里找到牌子。

8.在激战Wretch的通道中，如果面对Jack劈开的房门，可以在左侧的角落中找到牌子。最好先干掉所有敌人，这样可以轻松拿到牌子。

9.进入Rojas（Alpha士兵）尸体所在的房间，从楼梯下来，牌子就在右侧角落的柱子后面。

瓷器店（China Shop）

10.趁Berserker间歇之机，赶快冲到右侧的燃烧区域。那里有一个标志，可以找到牌子。

11.首先，必须让Berserker打碎房门。在最后一扇门前面的第三个房间，如果面对房门，牌子就位于左侧的壁橱里面。

12.拿到上面的牌子，出来，进入庭院。向左转，顺着墙壁走，牌子就位于一破石块后面。不过，在拿到牌子之前要先干掉Berserker。

第二幕（Act 2）

滴答滴答（Tick Tick Boom）

13.与Dom分合之后，来到中间有个楼梯的房间，可以在床下找到牌子。

14.在狭小通道中行进时，从一个房间出来，顺着楼梯来到街上。牌子就位于楼梯后面。

15.靠近大门的时候，牌子就在自动售报机的后面（自动售报机的上方有一个标志）。

前哨（Outpost）

16.通过第一个检查点之后，发现外面区域中出现一个Emergence Hole。左侧的小棚里面有个丙烷罐，射击它，可拿到牌子。

薄暮迷宫（Lethal Dusk-Dark Labyrinth）

17.要想拿到这个牌子，必须使用聚光灯加上Dom帮忙。牌子位于街道远端左侧的角落里面，靠近一堆碎石。先让Dom拉动开关，然后用聚光灯照亮牌子。

黑暗迷宫（Dark Labyrinth）

18.从破坏的建筑物中出来，在到达加油站之前，转过右侧的角落拿到牌子。

第三幕（Act 3）

倾盆大雨（Downpour）

19.分开之后，寻找进入工厂的入口，来到一片外部区域。路上有几个掩蔽处，其中一个掩蔽处里面有升降机，它的后面是入海码头。牌子就位于码头的尽头处。

20.在一个地板破烂不堪的房间中，牌子位于右侧的远端角落里面。确定站在金属横梁上，才能拿到它。

进化（Evolution - Coalition Cargo）

21.进入矿车所在的房间，顺着楼梯下去，向右转，牌子就位于楼梯旁边。注意，要在激活矿车之前拿到它。

黎明前的黑暗（Darkest Before Dawn）

22.进入钻井平台上的洞穴，顺着通道向前走，向右转，来到一扇铁门前，拿到牌子。

23.拿到上一个牌子之后，在下一个区域与一些Locust战斗。右侧有个小建筑物，牌子位于楼梯的右边。

24.与Dom分开之后，顺着狭小的通道向前走。干掉Locust，发现左侧有个Corpser移动过来，而右面有个小高台。牌子就在高台上，而且还有一些弹药。

第四幕（Act 4）

校园磨刀机（Campus Grinder）

25.进入第一个区域，这里有个大喷泉。向右看，可以发现两个小楼梯，牌子就在第二个楼梯后面。

每况愈下（Bad to Worse）

26.离开Delta 2之后，来到大街上。大街的一侧有辆小汽车，另一侧有条通道，其中有很多柱子。牌子就位于小汽车的左侧（面对小汽车）。

幻想之地（Imaginary Place）

27.在房子中的第二个区域，进入一个办公室模样的房间，这里有很多书和一张书桌。破坏书桌，在书桌下面找到牌子。

第五幕（Act 5）

火车残骸（Train Wreck）

28.穿过Jack劈开的车门，牌子就在车厢的左侧。

29.在顺着梯子爬到车顶之前，拿起地上的牌子。

30.放下大罐子，来到第二节车厢。身处车厢右侧，左侧有一条通道通向储藏室，牌子就在通道的尽头。

秘技屋

《命运战士3——偿还》秘技

Soldier of Fortune Payback

首先在游戏主选单选择单人游戏（Single Player），然后选择开始新游戏，接下来按以下顺序按方向键：上、上、下、左、右、右、下，即可在游戏中获得ACR-2狙击枪。

《红海》秘技

Red Ocean：iTWINS

在游戏中按下~键打开控制台窗口，然后输入以下指令开启相应的秘技功能：

Godmode 无敌
Gimmeall 获得所有武器

《战锤40000——战争黎明之灵魂风暴》秘技

Warhammer 40000：Dawn of War-Soulstorm

1.开发模式秘技

首先在游戏启动时加上命令行参数“-Dev”（例如"C:\Dawn of War - Soulstorm\Soulstorm.exe" -Dev），然后在游戏中按下Ctrl+Shift+~键，再输入以下字符以获得相应的秘技功能：

FOW_RevealAll 消除战争迷雾
fog_toggle 消除迷雾
sd_instant_build = 1 立即建筑（电脑与玩家都有效）
sd_instant_build = 0 关闭立即建筑

2.Skirmish模式秘技

开始Skirmish模式，必须将游戏选项（Game Options）中的“允许作弊”（Allow Cheats）设定为“是”（Yes）。而后在游戏中按下Ctrl+Shift+~键，再输入以下字符以获得相应的秘技功能：

cheat_power(#) 增加指定数量的能量点数（电力）
cheat_requisition(#) 增加指定数量的军备点数
cheat_revealall 显示全地图
cheat_killself 自杀
taskbar_show 开启任务栏
taskbar_hide 隐藏任务栏
shadow_toggle 切换阴影
getsimrate(#) 显示游戏速度 

林晓：这篇稿子在我手里有些时候了，作者也曾经百折不挠地数次投稿。其游戏背景是《潜行者》，一款备受某同事推崇的游戏，据说很阴险很变态。不过下面这篇小说，还是洋溢着英雄主义的乐观心态。





潜行者日志（上）

■山东 异域晨风

命运造就勇士，勇士却依然无法改变命运

灼热的阳光透过已被污染成暗红色的云层照射进机舱，整个机舱染上了淡淡的血腥色，就如同这个充满血腥的世界把它的触角伸进了这本应该有短暂宁静的空间一样。

弗里曼手里端着一杯无糖的咖啡，闭着眼睛安静地倚在座椅上。他的手边放着一台破旧的PDA。这台PDA已经是非常老的型号了，上面密布着划痕和裸露的电子元器件，甚至还有一个手枪子弹的弹孔。PDA的背面刻着一把上面环绕着一条蛇的匕首。这是十年前俄国最精锐的环蛇特种部队的标志，表明了它的主人曾经的身份是一名身经百战的战士。这种样式的PDA在大城市的地下黑市中都可以买到。它唯一的特别之处也就只有那个标志了，但这也只代表了其主人身份曾经很神秘。这种秘密流出的军用设备都会经过清除处理，不会留下任何有价值的内容。但这台却有些不一样，因为这是弗里曼从一个曾经在The Zero Zone（零号禁区）倒卖非法货物的地下商人手中得到的。那个华裔商人很奇怪，把PDA交给弗里曼后就再也没有出现过。

弗里曼是一名世界知名的变异生物学家，同时又是一名冒险爱好者。他最感兴趣的地方是十多年前的零号禁区，也就是俄国的切尔诺贝利核电站发生爆炸后周围被划为隔离区域的地带。那里在发生爆炸后，周围所有的居民都已经被疏散了，而后驻扎了大量的军队，进行核污染的清除工作。当前苏联解体后，驻军数量非但没有减少，俄国反而又向那里派遣了大量的特种部队和科研人员，而且禁区的范围扩展得更大了，使得那里变得更加神秘起来。不知道到底是在多少年前，一些奇怪的东西从禁区里泄露了出来。巨大的动物标本、奇异的植物、使人能够具有特殊能力的矿石等，这些东西在地下黑市上被卖到了不可思议的价格。人们忽然发现零号区也许并不仅仅是一块死亡之地，也可能是一块黄金之地。无数的冒险者为了那一夜暴富的梦想秘密地进入零号禁区，他们称自己为Stalker——潜行者。

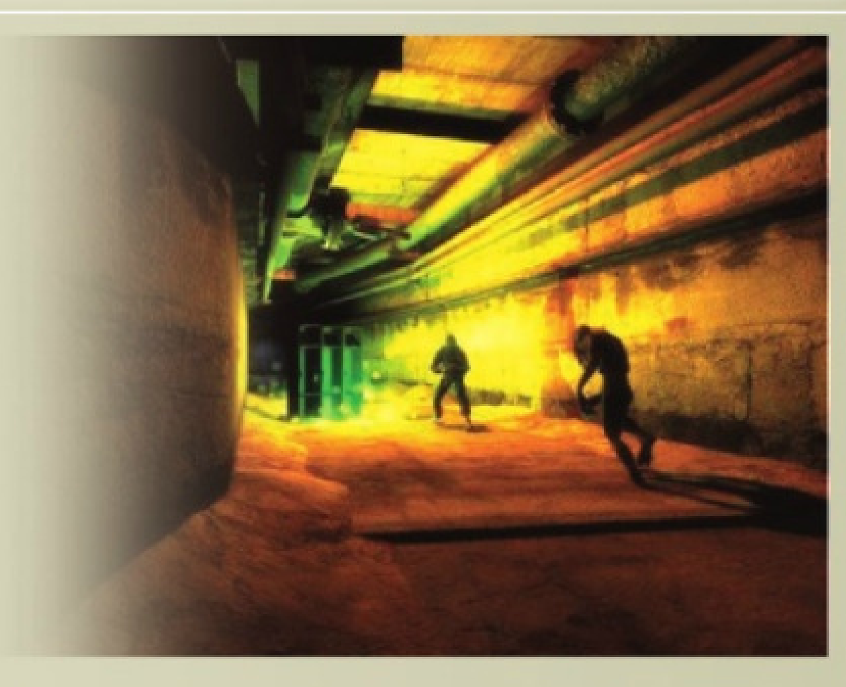
进入零号区的潜行者们很少有再活着出来的，也许是被军队杀死了，也许是变成了变异生物的食物，也许是依然在为金钱梦而挣扎着，没有人知道。那些幸存者也只是在零号区的边缘地带建立了营地，为潜行者们处理货物、补充给养，不再与外界接触，也许就像传说的那样，只有疯子才能幸存下来。

弗里曼把空杯子放在手边的支架上，拿起了那台PDA，按下了电源开关。暗绿色的光芒从屏幕上映射出来，和暗红色的阳光交织在一起。他迅速地打开了个人日志的选项，又一次仔细地看了起来。这是他第三次阅读这些日志了，但他仍然无法抑制自己的震惊与恐惧。

2014年6月22日 小雨

这个该死的国家，我为他们出生入死了这么多年，我背上还有着在中东作战时的7个弹孔，腿上还有在非洲维和的刀疤。他们竟然就这么把我一脚踢开了，像抛弃一条狗一样把我扔了出来，还说是根据和平协议进行的常规裁军。那点退役补偿金连上酒吧喝次酒的钱都不够。又是亚斯洛夫上校那个混蛋干的，他这已经不是第一次贪污军费了，我真想再冲着他那肥大的脑袋上开一枪。还好，我偷偷地运出了一些武器和军用设备，也许能在黑市上卖个好价钱。以后怎么办？去当个雇佣兵也许是个不错的主意。

这该死的天气，真该去酒吧喝一杯。



2014年6月29日 晴

雨天终于结束，我的好运气也该来了。

黑市上的犀牛查理又来找我拿货了。他今天带来了一个有趣的小东西，像是某种矿物，当我触摸它的时候，竟然能感觉到我的听觉瞬间发达了起来。我甚至能听到房子底下老鼠在啃食物的声音，这真是太美妙了。但更美妙的是它的价格，这小小的一块石头竟然值5000多美元，我的那台全新的战地导航仪才卖了800多美元。他说那是从零号区的商人那里搞来的，市面上是见不到的。零号区？核电站那里吗？也许去那里转转是个不错的主意。

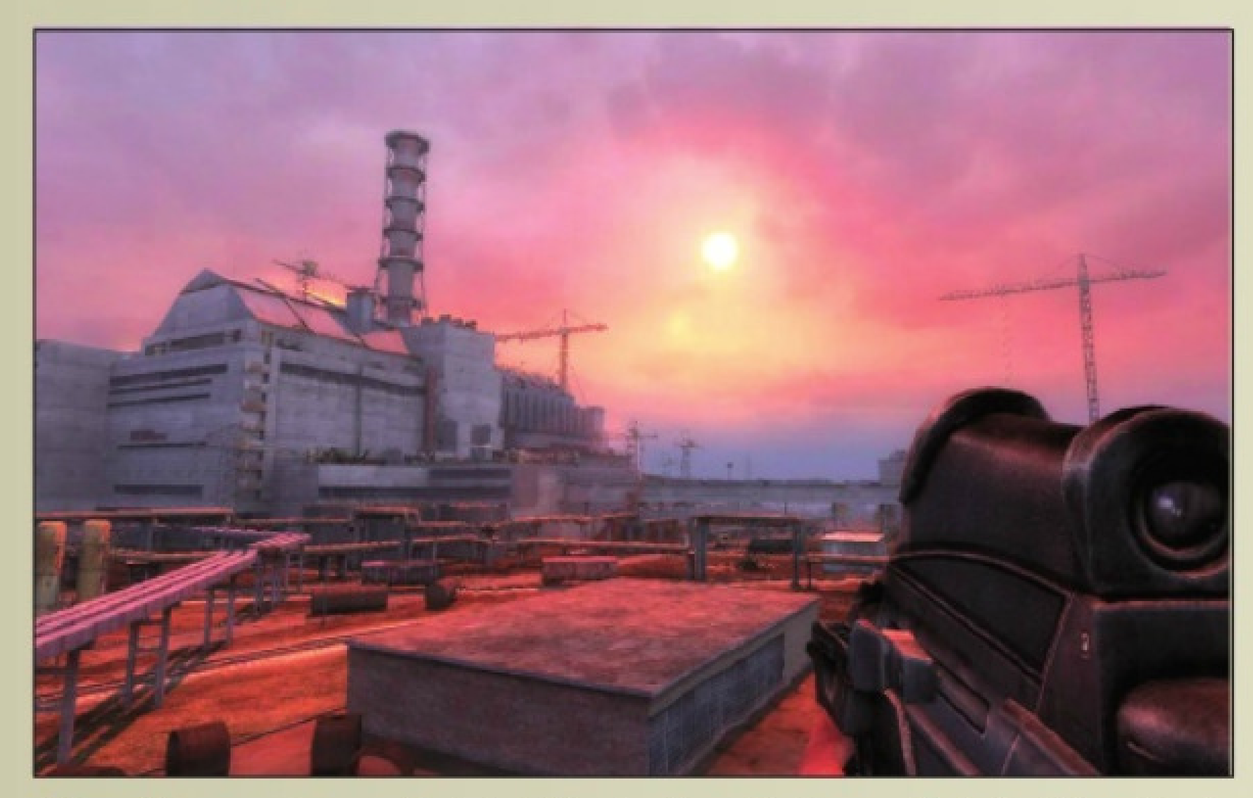
好像亚斯洛夫发现我在偷偷向外倒卖军用设备了，四处正在找我。我可不认为他是为了把我送上军事法庭才开始找我的，他是想要分一杯羹，这个混蛋！

2014年7月4日 晴 辐射度3

日期数据库显示今天是美国的独立日，真是莫大的讽刺。我在这一天踏上了零号区的土地，辐射侦测仪也开始有反应了。等待我的会是什么？自由与民主吗？

这里的天空比我想象的要好得多，依然能够看到美丽的落日。地上的植物都有些怪异斑点或条纹，但都生机勃勃地生长着，连老鼠都比城里的大3号，真是一个奇妙的地方。

前天亚斯洛夫还是找到我了。和我所预料的一样，他要我分给他卖军火钱的六成，而且以后所有生意都要分给他五成。这头愚蠢的肥猪疯了嘛！不过幸亏他的愚蠢与贪婪，他竟然是偷偷地来找我的，没带任何护卫，这可帮了我大忙。我



送了他一颗9mm的子弹作为“回答”。现在他的尸体应该已经被发现了，军方应该在城里四处搜查我，就让他们去找空气吧。

我几乎花了所有的钱，才买通了一个能把我带进零号区的向导。我看到他把一个包裹递给了隔离区检查站的军官，他们什么都没说就把我们放进去了。这里难道是迪士尼游乐场吗，随便买张票就可以进入。向导把我带进了隔离区就不再向前走了，我能感觉到他对这块土地的恐惧与厌恶。他往我的PDA中输入了一张地图。地图上标注着一个小镇，那里早在十几年前就变成了无人的死城，但现在最早一批活下来的潜行者在那里建立了一个营地，他们管那里叫“地狱之眼”。

通往营地的路还算安全，只有一些“小型”的啮齿类动物。这里的兔子体型和外面的军犬一样大，虽然它们依然吃草，但我总是有一种要扣动扳机的冲动，希望我的子弹对它们有用。

我在营地见到了那个著名的黑市商人——卡尔陈。他是一个个子不高的亚洲人，黑发黄皮肤。据他自己说，他原来是一名美籍华人，但现在他说自己已经不属于任何国家，只属于地狱。他的脸上有几道很深的伤疤，看上去像是某种动物爪子造成的，显得有些狰狞。虽然陈看上去很瘦，但我知道这副不算强壮的身躯中能爆发出巨大的力量。他的骨骼很粗壮，皮肤有些苍老的绿色，这可能就是辐射给他造成的影响。和我来之前想到的不一样，辐射没有使这些潜行者变得虚弱，而是更加强大。这就是进化吗？要么就枯萎死亡，要么就变成更加恐怖的猎杀者。

陈看上去挺凶残的，其实还算比较和善，也许这就是商人的天性，对每个客户都保持友好的态度。他用这友好的态度赚光了我最后的一点美元，卖给了我一套二手的CR-2型初级防护服、一些抗辐射药剂和止血绷带、一张附近地区的军用地图。幸亏我带着一支AK-74U，不然我只能用牙齿和木棒猎杀变异生物了。

陈在榨干我最后一张钞票后，送给了我一条项链。项链上吊着一个圆饼形的金属盒，盒子中间装满了一些植物的种子。陈说这些种子都是变异过的，可以吸收辐射以减轻对人体的危害。每一个来这里的人，陈都会送给他这样一件东西，以表示他加入了潜行者的行列。当一个潜行者想要离开时，只要他活着到达这里并且把项链交给陈，陈就会把他安全地送出隔离区。当我问陈有多少人离开过这里时，陈难得地笑了笑，没有回答我。

“欢迎来到地狱，祝你好运气。”这是我离开时陈对我说的最后一句话。

飞机变得有些颠簸起来，打断了弗里曼的阅读。这时座椅前的液晶屏幕上显示出了一个穿着空军制服的年轻白人的影像。

“弗里曼先生，我们要穿过一段乱流区域，可能会有些颠簸，请系好安全带。我们大约再有2个小时就能在纽约降落了。您将在明天的全球变异生物研究峰会上做一次演讲，同时将您的研究报告提交给大会。我们降落后会议的组织者会派人来接您的。”白人军官说道。

“谢谢您的提醒。机长先生，我会注意的。”弗里曼边微笑回答着边系上了安全带。

军官敬了一个礼，然后就关闭了联络器。

“研究报告？那份报告还有意义吗？”弗里曼苦笑了一下。他看了看手中的PDA，又看了看装着研究报告的手提箱，“那里面已经是一堆废纸了。”弗里曼自言自语道。

弗里曼收拢了一下被打乱的思路，继续开始阅读。日志变得平淡而松散，只是记录了一些猎杀了哪些生物，发现了哪些废弃的地点等，直到9月15日的这一篇。

2014年9月15日 阴雨 辐射度3.5

我越来越觉得这块该死的土地不对劲了。我已经来这里两个多月了，杀过不少变异生物，赚了不少美元，就连手中的武器都从AK74换成了FN2000。这是我用6只完整的变异黑熊才换回来的，但我变得更加恐惧，令人窒息的恐惧。我不知道为什么，我总觉得这块土地上有着什么不应该属于这个世界上存在的东西。它们一直在我的周围活动，我能感觉到，就像那些幸存者口中所说的，来自地狱的魔鬼。他们只是一直在传说，但却没有一个人真正见过，见过的人都死了。

今天下午，我们几个潜行者要去二号水塘边伏击在那里饮水的变异动物。最近外面市场上需要大量的货源，我们需要做一次大规模的猎杀了。但我总有一种不祥的预感，但愿只是我的神经过敏而已。

在这行文字的下面，有一个胶片的图标在不停地闪动，代表着日记中有视频附件。弗里曼按了一下播放键，视频开始播放。视频中的光线有些暗，镜头上不时还有雨滴划过，画面不时地晃动着。这应该是潜行者把PDA挂在身上用背面的摄像头拍摄的。

视频中的背景是一个不算大的水塘，4个持枪的潜行者正围着几头变异野猪的尸体，但看上去并不是在处理尸体，而是在警戒着周围。天空中不时地有闪电划过，蓝色的亮光中，每个人脸上的恐惧都是那么的清晰。突然一个高大的黑影急速从阴暗的森林中冲了出来，接着就是一阵剧烈而散乱的枪声。所有人都漫无目标而绝望地开枪。当弹夹中的最后一发子弹打完后，镜头里只剩下3个人了。接下来的画面像是电影的重放一样，同样的一阵杂乱的枪响后，只剩下2个人。一个潜行者变得有些疯狂了，他从身上取下一颗高爆手雷，拉开拉环，就冲着最近的树林里扔了出去，PDA的主人想要冲过去阻止他，但没来得及，一阵爆炸的火光后，视频戛然而止。

不知过了多久之后，摄像头又开始工作了。出现在镜头中的是一个全身包裹在黑色合金防护服中的士兵，防护服的正面绘着两条毒蛇绕着一个十字架。这个标志弗里曼很熟悉，这是俄国特种武器研究部队——孪蛇的特定标记。在研究变异生物的军事用途上曾多次和这个组织接触过，对他们的感觉就是神秘而且疯狂，就连总统对它的活动都没有多少约束力。视频中的黑衣士兵过来检查了一下潜行者身体，发现他还有生命迹象，但并没有注意到正在工作的摄像头，看来PDA是藏在防护服的夹层中。

那个士兵招呼了他的一个同伴过来把“我”抬到了一辆卡车的后车箱中，而那两个潜行者被扔到了另一辆卡车上，看来他们在爆炸中已经死亡了。而在最前边的卡车上有一个巨大的合金笼子，其中躺着一个巨大生物。黑暗中无法看得清楚，只能看到是个有人型的四肢生物，但身高在3米以上，弗里曼估计这就是那个袭击潜行者的怪物。生物躺在笼子里不动，也不知道是不是已经死了。这时一大块黑布盖在了潜行者的身体上，镜头里变得一片漆黑。摄像头由于长时间没有感到光源，自动关闭了。（未完待续）





第09期的游戏小说，在阅读之前我很期待。毕竟作者说过这篇小说的结尾很意外，于是认真读完，确实很意外。思考了很久，我以为作者是想用前面很虚拟很代入和后面很现实和跳出做个反差，让大家知道游戏归游戏，现实归现实。**（网友 酒鬼子夜）**

小A今年16岁，虽然年轻，却是一个《星际争霸4》的绝顶高手，拿过无数世界冠军和奖杯，被誉为天才少年。直到有一天，小A参加了一个特殊的比赛，采用的是一种全新类型的游戏。有许多来自全球的顶级星际4玩家与小A一起控制人类一方，而对手是电脑控制的虫族，每次战斗只能利用手里现有的部队去取得胜利。水平最高的小A被选为总司令，指挥那些精英玩家们与虫族展开了激烈的战斗。那个电脑AI着实厉害，即便强如小A也颇感吃力。经过无数次的战斗，小A终于取得了最后的胜利，这时在场的所有人都跳起来欢呼拥抱。有人告诉小A，其实那不是游戏，里面的士兵都是活生生的人类；而虫族则是外星侵略者，借助小A杰出的军事才能终于消灭了外星人。当小A确定这不是愚人节的笑话后整个人都惊呆了，“你们终于对我下毒手了”，小A喃喃说。他明白双手间接沾满鲜血的自己，今后已经无法再接触游戏了。

看了本期的专题《假想游戏》，我也牛刀小试写了点东西。现在游戏与现实已经有融合的趋势，据说有的美国飞行员在正式飞行前都要接受专业模拟飞行游戏的训练，但我希望像科幻小说《安德的游戏》那样的场景永远不要成为现实。**（北京 刘纯根）**

林晓：2008年第11期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。



2007年第四季度优秀作者奖励

在2007年第19～24期《大众软件》杂志中，以下作者的文章受到读者广泛好评，在享受杂志社的优厚稿酬之外，特给予如下额外奖励。也希望这些优秀作者继续努力，积极踊跃投稿，为读者奉献更多的精彩文章。



作者奖励名单

奖励 作者 谭湘源 1000元

撰写第19期《平民数码访谈录——旅行中的数码产品》，第20期《长寿秘笈——笔记本电脑和数码相机保养指南》，第22期《Google与微软文件办公性能对比性评测》及其他大量电脑应用类文章。

奖励 作者 庞启雄 500元

参与撰写第19期《谁与天争——方方面面谈“仙四”》。

奖励 作者 枫红一刀流 1000元

撰写第20期《美少女梦工场全结局揭秘攻略》及第22期《枪神》图文攻略等文章。

奖励 作者 郭志明 500元

撰写第23期《口袋里的世界——口袋系统的移动办公计划》及其他电脑应用类文章。

奖励 作者 屠志成 500元

撰写第21期《自己制作证件照》及其他电脑应用心得类文章。

奖励 作者 肖遥 500元

撰写第20期《谁能秀出真色彩！——国内流行网络相册评测》，第23期《个性印客，多彩生活》及其他电脑应用类文章。

奖励 作者 陈文斌 300元

撰写第23期《缺陷与出路——一个游戏开发者的反思》专题企划文章。



林晓：记得去年07期大软上我记叙了自己的河南之行，并且发出“身为一个中国人，一辈子怎么都应该去趟河南”的号召。看来同事们是颇响应我的，一个不少地登上了夜奔河南的火车（某某产假中，那也是精神参与啊）。身为杂志编辑，这么浩浩荡荡的一趟旅行不写个三五百字岂不是辜负了灿烂春光？于是上得火车便布置大家写花絮八卦。8神经同学抽中上上签，成为这次旅行的主力写手。


清早，太行山南麓，河南修武县境内的国家级风景区、世界地质公园云台山大门处已经是人头攒动

春游河南之二三事

■本刊特约八卦记者 8神经

头盔隐藏

火车经过一夜的颠簸，终于开到了新乡，此时的天色刚刚发白。在下火车之前，导游呼唤大家都戴上出发前统一配发的写有“神舟国旅”字样的白色帽子，这样在出站后以便查找和统计人数。正当大家纷纷戴上帽子之际，却见8神经一脸着急上火的样子在铺位上乱翻。一问之下才知其然，原来是昨晚熟睡之际，他不知道把帽子扔到哪个角落去了。时间紧迫，大家各自戴上帽子走下火车。等了一会儿才看见8神经施施然地走了出来，一脸悠闲，头上却依然没有帽子。

“最后还是没找到吧？你完了，只能当编外人员了。”有人上去取笑他说。

8神经摇了摇手，脸上却露出得意的表情。他把头靠近过来，十分神秘地小声说道：“我就知道你们肯定看不见。帽子现在就在我头上戴着呢，只不过被我设定成‘头盔隐藏’了！”


电子土豆：我顶

冰河和土豆：向着光明的未来，前进！

少林寺中，只有这样清宁的时刻，才能感受这座千年古刹的魅力

丹霞地貌的红石峡，若盆景般点缀云台山中。人在其中游走，仿佛玩偶

再见早餐

在郑州的第一个早上，Artec、8神经、Cross、星尘等人约好早上一起去吃正宗的河南风味早餐。大家早早地起了床，但在呼叫蓝星时，他却赖在被窝里死活不肯起来。没办法，Artec等人只好放弃蓝星出发。好不容易找到一家号称当地最好的早餐饭馆，大家把胡辣汤、葱油薄饼、粉丝肉馅油饼、茶叶蛋等美味的早点点了满满一桌子。那葱油薄饼在胡辣汤里轻轻一滤，便拿出来放进嘴里，仍然带着油炸的脆劲，但又在饼面上增添了胡辣汤的鲜美，让人吃得放不下手。粉丝肉馅油饼外酥内嫩，一口咬下去，脆脆的外皮下是油汁四溢的粉丝肉馅……4人饱餐一顿后才发现点得实在太多了，桌子上仍然剩有不少。

“干脆打包带回去给蓝星吧，他睡个懒觉后起来还能吃到这么上等的东西，想必也会对吾等充满感恩之情。”

“此言甚是！”

于是大家打包了剩下的早点，刚刚离开饭馆，便有一个衣衫褴褛的老乞丐迎了上来，嘴里只是念着：“好心给我点吃的吧，好心给我点吃的吧。”怎么办？大家对了个眼神，不自觉地加快了脚步。不料那乞丐步履轻盈丝毫不落，紧紧跟住了8神经，嘴里依旧絮絮叨叨将那句话念个不停。8神经长叹一声，将手里的塑料袋悉数递出，只道：“去罢，去罢！”

“蓝星没有口福啊！”

“罢了罢了，俗话说救急不救穷，蓝星没吃着顶多是因为睡了懒觉饿一会儿肚子，但那乞丐不吃这顿没准就饿死了呢！”

“此言甚是！”

返回酒店后，大家不约而同地说起了这件事，然后又不约而同地形容着早点的美味。一旁静静聆听的蓝星，双眼中闪过了一轮又一轮忧郁的目光。


编辑部全体好汉在此

关公门前

洛阳关林因厚葬关羽首级而名闻天下，对于喜好和熟悉三国游戏以及历史的诸位编辑来说，来到这里又别有一番情怀。在关林入口处，大家都不约而同地扶着两米余高的大刀合影留念，只觉威风凛凛，豪气顿生。在King购买了一把木头玩具青龙偃月刀后，诸人又纷纷抢来耍弄，摆出各种姿势照相，正合了“关公门前耍大刀”之意。不知关二爷若有灵看见，会作何感想。

进入关林之后，编辑部中的“三国通”蓝星便抛下诸人，围绕着庞大的墓冢慢慢踱步兜起圈子来。其余人等便聚在一起议论道：“蓝星定是触发思古之幽情了。”“蓝星此刻想必已达到念天地之悠悠，独怆然而涕下之境界。”“蓝星没准这会儿在通过意念与关二爷对话呢，‘啊！二哥，我来了！’……蓝星搞不好就是张三爷转世。”“没准没准，不像你，能周仓转世就不错了。”“你！你赤兔马转世就不错了！”

蓝星远远地瞄了吵得不亦乐乎的众人一眼，不易察觉地冷哼了一声：“嫉妒，赤裸裸的嫉妒！你们这帮家伙，就是太幼稚了……”

Artec：来来，和关公老爷的大刀合个影

伊水河畔，恰同学少年，指点IT江山，沉浮静观

郑州市内的二七纪念塔，这是为了纪念1923年“二七”大罢工的英雄们建造的。纪念塔周围，是郑州最繁华的商业区。某夜，我的同事们在这一带寻觅河南小吃，终于寻到正宗河南烩面，大饱口福。传闻冰河还被读者于饮料摊前认出，真是“天下谁人不识君”→

←伊水河畔的龙门石窟，开凿于北魏孝文帝迁都洛阳（公元494年），直至北宋。龙门石窟与甘肃的敦煌石窟、山西大同的云冈石窟并称中国古代佛教石窟艺术的三大宝库。虽然历经偷盗毁坏等劫难，龙门石窟仍存有佛像十万余尊，窟龛2300多个

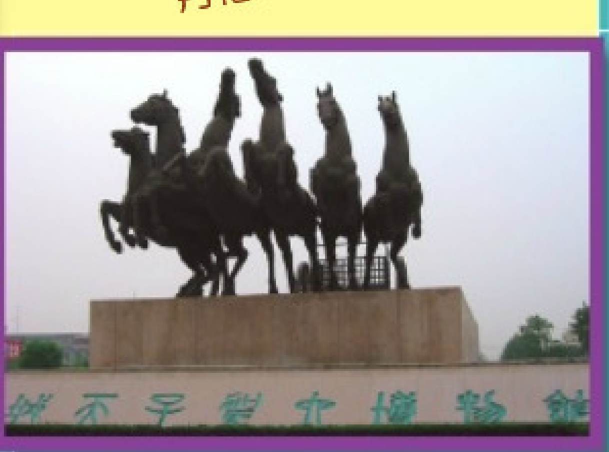
佛祖降罪

从少林寺到龙门石窟，冰河一路上都是活跃的捣乱分子。不是在导游讲解典故时插科打诨，就是在佛像前摆出各种搞怪姿势拍照。当他在龙门石窟最大一尊佛像前摆了一个挖鼻孔的姿势拍照留念之后，诸人纷纷吓唬道：“冰河，你小心佛祖降罪啊！回头‘啪’地一道雷打你头上。”冰河却满不在乎地摆了摆手，说道：“从小我家人就说我孙猴子转世，不怕不怕！”

回程路上冰河一旦有闪闪腰、崴崴脚的动作，众人便齐声说：“冰河，佛祖降罪了！”冰河却依旧活蹦乱跳，一路我行我素。这天傍晚，一日行程已毕，大家乘坐大巴返回酒店。疲惫的冰河屁股一沾椅子便沉沉睡了过去，醒来后却突然发现众人拿着相机在一旁嬉笑。冰河凑上去一看，所拍的正是自己相当猥琐的睡姿——大嘴张开，几欲口水横流。冰河正欲暴走，突然又长叹一声，道：“佛祖降罪，佛祖降罪，生生降我个‘睡照门’也！”



洛阳牡丹园中的牡丹花，虽已暮春，仍怒放若云，不负“洛阳牡丹艳绝天下”之美名



洛阳众多博物馆中的一个：“天子驾六”博物馆

冰河遇仙

人在旅途，究竟会遇到怎样的奇遇，谁也不知道。4月28日，编辑部众人从郑州出发前往少林寺观光。出发之前众人都吃饱了有油水的早餐，以防止中午面对可能的素斋吃不饱。冰河吃多了茶鸡蛋，临上车觉得口渴，于是到酒店附近的小摊去买瓶饮料。小摊上没多少顾客，只有一个刚买了一塑料袋饮料准备离开的年轻人。不想神奇的事情就这样发生了……

“您给我拿个绿茶。”

“3块。”

旁边忽然伸出一只手来，按住了冰河准备付钱的手。

“恁（你）是那个《大众软件》的冰河吧？”原来是刚才那个提着一塑料袋饮料的年轻人。

“啊？是我，怎么？”冰河暗暗后悔没学8神经戴个大墨镜，莫非要挨打？

“啊！真的是你。太好了，我是《大众软件》的忠实读者。你怎么到河南来了？是来玩还是来采访？”激动的小伙子发出了一连串的问题。不过冰河暗暗松了一口气，看来平时砖头不能扔太多，不然总是不踏实。

“呵呵，谢谢你的关注。这次编辑部组织旅游，我们到河南来玩。”

“真的么？8神经、林晓他们都来了么？我能去看看么？”看来这位读者真的很热心。

“可是我们已经要走了，车已经发动了，我就是过来买瓶饮料。”

“太遗憾了。那你们玩得开心啊！回头等着看你们的文章。”这位读者满脸悻悻的样子，估计是没能看到林晓姐姐而感到遗憾。

“好的，再见。”冰河急匆匆奔向远处的大巴。

“小伙子，你还没给钱哪！名人也不能不付钱啊！”卖饮料的大妈一把拉住正准备逃跑的冰河，义正词严地教育。

“啊？我冤枉啊。大妈您不会武术吧……”P



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘



［大众活动版］五一劳动节快乐！五四青年节快乐！请用图文并茂的形式记录五一劳动节和五四青年节。

发帖：林晓

1.关于劳动节：主题为“五一假期中的趣闻”，用照片、漫画描述节日3天中看到的有趣事情（注意：反对低级趣味），配适当的文字说明。

2.关于青年节：主题为“我的青葱岁月”，具体怎样表现，请自由发挥吧。

回帖

黑衣教父

到教室拍下同学上课的样子，顺便把后面倒计时牌拍下来：血红的大字写着“5月1日”。这就叫高三学生假期加班的感人场面。

飞翔的狮子

我既然来了还是要说一下的：

那是一个很长很长的故事——在五一明媚的春光里，我等一干刚刚成年的青年得知了五一放一天假的恐怖消息，都很不平。

面对着班里我深深暗恋的女生，狠了又狠心，还是没办法开口表白。郁闷地回到家里，只好将所有时间奉献给游戏。

5月2日，奔赴网吧。魔兽争霸，战四输三；狗血淋头，惨不忍睹。

5月3日，回到学校。面对女生，暗暗深思：“什么时候才能鼓起勇气对你表白呢？”

于是上网，狂刷飞车，中国田园，所向无敌！

什么是游戏？是心灵的垃圾箱！将烦恼与无奈扔进去，心里就又透亮啦！

舞红铃

我们这里五一的活动倒是特色鲜明：其实就是一件事——结婚。据街边贩卖手机充值卡的老太太交代，她五一要连吃3场喜宴。而我们家的楼下酒店，3天就接了3回亲，鞭炮噼呖啪啦地响，果然我们工人有力量。不对，是我们结婚有力量。

另一件事就是全城大雨，家乐福清场。当然，这和五一没什么关系。

对了，我们这里有牡丹花会。本来是一直要开到5月上旬的，不过因为是从4月10日左右就开了，所以现在街边的许多牡丹花都败了，想看只有去国花园了，门票30元。

其他貌似也没什么了。

zkkjay

我的青葱岁月

本人正上初三，正处于青葱岁月。面对此5月4日青年节，我只想着我们初中的3年友情。就这么不知不觉间，时间悄悄流逝，如今已经初三，即将要毕业。岁月似乎是淡淡的，而在这样的淡淡的岁月里，我们却经历着不平凡的事。3年间，我们有着悲欢离合。这些都是我们难以磨灭的记忆，都是我们友情的见证。

无论我们今后何去何从，我们至少都停留过，快乐过，烦恼过，所以我留恋大家。相信多年以后，我们依然还会记得大家，记得初中3年。

天空没有翅膀的痕迹，而我已经飞过。

不管时光如何变迁，相信大家还记得我们曾经在一起学习过的日子。到我为大家建设的论坛里，喝杯清香的茶，一起回忆初中那些美好的故事。

我会真诚地为我这些初三的朋友们祝福，祝你们幸福快乐！愿你的人生像天上的月亮那般圆满，愿你的心灵像水中的月亮那般纯净！

亲爱的朋友，在茫茫的人海中，我们能在一起度过初中3年，是我最美好的宿命。

世间的相遇，只是凭空有了一种缘分，但留下的却是美好的记忆，友情的永恒。当初的心灵交融，或许是人性最真的表白，纵然万般滋味，纵使心静如水，我心依旧。

我做了个RPG游戏，主题就是“友情·永恒”。学业很忙，游戏的制作进度很慢，现在完成了75%左右。以下诗词就是这个游戏里面的：

惜别那日天在咆哮
离开那时地在呼啸
无论今后何去何从
我们友情永不动摇

萍水相逢巧遇难
同在一起皆是缘
友情珍贵要珍惜
天下筵席终会散

友情·永恒

初中三年几茫茫，友情好，乃无双，悲欢离合，全都记心上。

中考过后真凄凉，要离别，莫悲伤。

十年之后再思量，人分别，难以防，回忆过去，往事多芳香。

经历之时惜时光，求永恒，心不忘。

（希望这个东东可以发表在大软上，那我就可以把大软送给我的朋友们留做纪念。要知道发表到第11期，这个数字很好，因为我们就在11班啊！）

林晓： *照片……大家都没有随时使用相机的习惯吗，哪怕是手机拍的也行啊。*





炎夏校园纪事之游戏版

■晶合实验室 FLY

太阳落山了，乌鸦嘎嘎叫……

本来早该寂静的校园还很热闹，此时正是高三学生们第11次模拟考试成绩公布的时刻，文科生们和理科生们在大教室中坐成泾渭分明的两个阵营，一边议论一边等待着即将到来的煎熬。讲台上有3个人，老家伙是文科泰斗“单基”，年轻人是理科精英“王游”，正在闭目养神的女孩是个什么叫快车的大学的校董，专门到此来挑选人才。

泰斗瞟了一眼精英：“你先公布成绩吧！”精英也不推辞，捏着一张薄薄的纸便站了起来。泰斗撇撇嘴暗道：什么玩意儿，现在的年轻人真没礼貌，一点也不知道尊重老年人，想当年……

“这次模拟考试，理科第一名是车跑跑·卡丁。”话音未落，一壮男拍桌而起：“口胡，未可能我不是第一！”校董被吓了一跳，睁眼一看，原来此人叫摩受视界，父姓摩母姓受，便起了这么个名字；他还有个哥哥，叫摩受筝霸，也是文科的尖子生。泰斗翻了翻白眼，慢条斯理道：“何人堂中喧哗？你们理科生怎得如此孟浪？岂不知……”精英急忙打断：“还不快坐下！你是第二名，也不差，又不是高考最后一锤子，干嘛这么着急，以后努力。”壮男也觉得似乎有些过，狠狠瞪了车跑跑·卡丁一眼，哼哼唧唧坐下了。泰斗半句话堵在嘴边颇为不爽，斜看了眼校董，发现她的名单的第五位就是摩受视界，心里不免有些龌龊：这个小娘皮居然喜欢这个调调……

摩受筝霸颇为烦躁，现在学生无论学文学理，都分成了两个派系——舶派和国派。文科是舶派的天下，不过舶派虽然势众，但总是被人丁凋零的国派压着一头。而理科恰恰相反，是国派的天下，自己身为血统最为纯正的舶派领导者居然不是第一，却被这个伪舶派车跑跑·卡丁压了一头，心中越来越搓火，复又剜了车跑跑·卡丁一眼。

精英在继续宣布着名单。这次的理科前10舶派和国派各占5人，算是平分秋色。但是舶派的比如金舞团、唐泡泡、兰秋，名次都处于下降趋势，不知道下次还有没有他们了。很快，精英就念完了名单，扶了扶眼镜道：“这次理科考试结果就是这样了，希望下次大家都努努力，考出个好名次，争取将来考上个好大学。”说完他看了看校董，心想，这姑娘真是年轻漂亮，身材也不错，不知道有没有男朋友……忽见泰斗正看着自己，赶紧做了个请的姿势，也懒得说话，自顾自坐在一旁。

泰斗清了清嗓子，站起来慢腾腾踱到台前道：“在文化部、教育部的指导下，在校领导的带领下，在……（10分钟后）文科第一名是，仙剑四世。”“怎么又是他？”“祖爷爷第一，爷爷第一，爸爸还是第一，到了他这一辈仍然是第一，叫我们怎么活？”“有什么了不起的，不就是个贵族么……”议论声嗡嗡而起。仙剑四世抬起高傲却有些营养不良的脑袋，不屑地看了看那些低声议论的同学。“不要议论了，仙剑四世同学文采最为出众，无论吟诗还是作对，皆属一流，你们有何不服？”摩受筝霸拉着车极品和史召唤低声道：“第二名肯定是轩辕剑了，这两个国派的剑人永远是第一和第二。”摩受筝霸、车极品和史召唤是文科舶派的小头目，下边还有几个小弟，比如Fifa七世和Nba七世兄弟俩。舶派总是和国派发生冲突，虽然老泰斗非常向着国派，但国派人才越来越凋零。比如此次的前10名，国派除了仙剑四世和轩辕剑，只剩下一个明星媛这么个漂亮MM了。说起这明星媛，真算得上是国色天香，是轩辕剑的小妹妹。仙剑四世和国三志、生化机这两个舶派的狂追不舍，可惜生化机的相貌有点对不起人，而国三志已经考了11次大学，颇有些颓废流。

“第二名轩辕剑。”舶派的小头目们互相对视了一下，露出一脸苦笑——看来这次又被压着了。仙剑四世看着轩辕剑露出一脸奇怪的表情，然后笑了笑；而轩辕剑看仙剑四世也是一脸奇怪的表情，然后低头看着地板。泰斗看到了这二人的情形，心中暗暗叹口气，何必呢……

名单很快念完了，泰斗踱着方步坐回原处。校董姑娘盈盈起身，拿出她的名单，脆生生地点了10个人的名字。泰斗心里咯噔一下，我靠，怎么又全是理科生？恼怒地看着精英。精英却不看他，只是专注地盯着校董那动人的面庞。学生们却没有多大反响，似乎早就习以为常。泰斗这次有些憋不住火，起身对校董怒道：“请问为何皆是理生？我文生难道入不了姑娘的法眼？”校董似乎早有准备，“老先生，这个名单也只是个初步意向，并不是最后的结果，还要看第12、第13一直到第24次模拟考试的情况。就算最后定下结果，也还要和学生们商量才能最后决定不是？这是种双向选择。”泰斗怒色稍霁，但仍道：“每次都选理生，为什么从来没选过文生？”校董尚未作答，精英似乎有些坐不住了，起身答道：“泰斗，俗话说，百无一用是书生。又俗话说，学好数理化，走遍天下都不怕。你们文科生只会吟诗作对，将来工作也办不了实事挣不了大钱啊……”泰斗怒道：“都是些混帐屁话，这个社会就需要我们提供精神食粮！”“您身为教授怎么能骂人呢？”“教授就不能骂人么？”……

讲台上吵得越来越欢，理科生们惦记着自己越来越饿的肚子，文科生们似乎隐隐有些担忧。摩受筝霸似乎并不把这些争吵放在心上，他看了看趴着睡觉的Fifa七世和Nba七世兄弟俩，又望了望跷着二郎腿的星筝霸，把手中竞技大学的录取通知书攥得越来越紧。



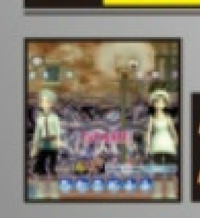


快车 FlashGet TOP TEN

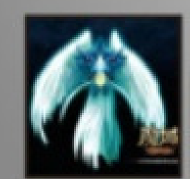
快车 FlashGet 热门游戏下载排行榜



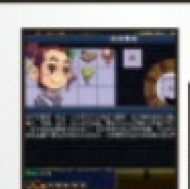
1 跑跑卡丁车 951 312



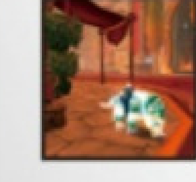
2 劲舞团 942 301



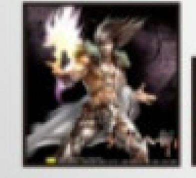
3 魔域 929 283



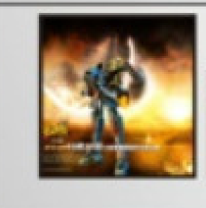
4 梦幻西游 914 021



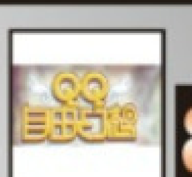
5 魔兽世界 899 359



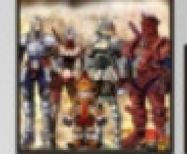
6 天龙八部 789 524



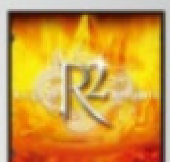
7 机战 758 452



8 QQ自由幻想 652 481



9 Rush冲锋 578 412



10 R2 548 752

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	2912	上海软星	2007年	8.9	○
2	轩辕剑外传——汉之云	2859	大宇	2008年	8.5	↑
3	魔兽争霸III——冰封王座	2823	BLIZZARD	2003年	8.5	↓
4	极品飞车——生死卡本谷	2787	EA	2006年	8.1	↑
5	使命召唤4——现代战争	2534	Infinity Ward	2008年	9.0	↑
6	FIFA 07	2488	EA	2006年	8.2	↑
7	三国志11	2465	KOEI	2006年	8.8	○
8	NBA Live07	2417	EA	2006年	8.2	○
9	明星志愿3——甜蜜乐章	2369	大宇	2008年	8.0	↑
10	生化危机4	2321	Capcom	2007年	8.8	↓

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2980	Nexon	2006年	世纪天成	↑
2	魔兽世界	2853	BLIZZARD	2005年	第九城市	↓
3	梦幻西游	2791	网易	2003年	网易	↑
4	诛仙	2743	完美时空	2007年	完美时空	↑
5	劲舞团	2669	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓
6	天龙八部	2574	搜狐	2007年	搜狐	↑
7	春秋Q传	2535	成都金山	2007年	金山	↑
8	泡泡堂	2502	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
9	大话西游3	2315	网易	2007年	网易	↑
10	街头篮球	2177	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN